Vol.122·123

游戏机 TV GAME 实用技术



2005.3AB 定价:RMB 19.6
ISSN 1008-0600
06>
9 771008 060006

□□□□&3DM-SMV
www.plumbook.cn



GAMESON TRADING CO.
新机地机迷会
十年发展信誉至上
www.e-gtco.com
Happy New Year 2005
新机地机迷会
GAMESON TRADING CO.
新机地是一家集网上订购、门店销售、消费阅读为一体的，综合性、立体式经营的游戏、动漫公司。经过十年发展，新机地在游戏、动漫一系列领域内，实现了一个精专业、高信誉、重服务的公司。其下由新机地机迷会、新机地游戏专卖店、新机地书店、新机地休闲书坊、新机地模型精品专卖店等部门组成。新机地还拥有完善的售后服务体系，能够向广大客户提供优质的技术与信息支持。新机地欢迎新老朋友的光临！
革新 閱讀消費模式
五星級休閑書店
咨询电话：0755-82396520
占地 400平方米，宽敞明亮、装潢精致的新机地休闲书坊。衷心地为喜好漫画书的书迷们，提供了多达三万本的真正原装正版港、日、台、中等华人世界各地区经典漫画作品。绝对可以满足所有漫画迷们长久以来看书缺册；集数不全；只能看翻版看不到正版那份心中不满之缺憾。此外集几百多种时尚、流行的报刊杂志，各社各家的八卦周刊，及上万本的科幻、侦探、武侠、爱情小说等。你可以随意享受我们提供独家看书乐趣，不要再等啦！赶快约好三五知已来到新机地休闲书坊申请会员，体验一下五星级书店的感受吧！新机地休闲书坊已于2005年1月1日正式接待会员，新机地全体员工恭候您的光临！
新机地游戏专卖店
全国最具规模AV&GAME店货品的价格同行最低“快！全！廉！”是新机地经营的法宝。
游戏专卖店
0755-25198828
0755-82252632
13802233900
新机地动漫书店
品种齐全的港、日、台原版漫画、画集、动漫CD、动漫DVD，为您营造一个动漫酷迷的世界。
新机地書店
动漫专卖店
电 话：0755-25192481
手 机：13828796288
联系人：陈小姐
新机地模型专卖店 咨询电话：13798447600
军模
上万种各式精品、模型等一手动漫衍生产品，手办、公仔、高达的精彩选择。不容错过
新机地产品展示
原版动画DVD
原声游戏动画CD
原版漫画
《黑蛾》原画集
DOAU最终攻略本
五星物语资料全集
城市猎人北条司20周年纪念版
原版动漫画集
PSP豪华限量版
另：PSP 行货预定价 1480 元
NDS贺喜价 1598元（含游戏）
DS・ニンテンドーDSは任天堂の商標です。
各类游戏机
欢迎各地零售、批发
手 机：13828796288
联系人：陈小姐
www.e-gtco.com
新机地官方网站
交通银行太平洋卡号 60142811319431508 收款人：耿杰 联系人：杨宇红 手 机：13802233900
客户服务专线：0755-82252632 或：0755-25198828 传真：0755-25198828 地址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1（518001）



& 3DM-SMV
www.plumbook.cn



游戏机实用技术

总第122·123期 TV GAME半月刊 2005年3月AB合刊

COVER STAFF

封面用图：小编贺新春　封面设计：孙玮

插图画师：大懒　©游戏机实用技术 2005

FAMITSU ©2005 ENTERBRAIN,INC.

All rights reserved

First published in Japan in 2005 by ENTERBRAIN,INC.,Tokyo

Chinese translation rights arranged with ENTERBRAIN,INC.

"FAMITSU" is registered trademark of ENTERBRAIN,INC.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。

注意自我保护，谨防受骗上当。

适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。

合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

游戏情报站

索尼独霸掌上娱乐市场计划始动……4

3D《恶魔城》新章再临PS2……5

美国游戏市场出现萎缩趋势……6

史上最大规模体育游戏战争爆发……6

新作短波……8

前线狙击

贝里克物语 拉兹贝利亚编年史第174章……11

斗鱼……16

伊莉丝的工作室 永恒玛娜2……17

真·三国无双4……20

捉猴啦3……22

捉猴啦P……24

源氏……26

铁拳5……28

荒野兵器4……30

陨石大战……32

光明力量NEO……34

特别企划

群肖会——游戏综艺SHOW之十二生肖大检阅……40

游戏玩家的十大感动时刻……176

游戏立方

多边共享区……119

问题小卖部……122

邪魔院……123

SOUL的秘密花园……124

盘点2004……49～114

UCG 2004年度游戏索引……202

特稿

异域采风——2004假期欧美玩家的游戏生活……126

万佛朝宗——恒河畔的神魔故事……132

特快专递

ODD奇异世界：赏金怪客……130

攻略透解

biohazard 4……136

义经英雄传……142

马里奥聚会 Advance……147

重生传说……150

研究中心

GT赛车4……166

西部武士 活剧侍道……170

波斯王子：武者之心……174

P136



biohazard 4 精彩攻略

P150



重生传说 剧情小说

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作＋角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作＋冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟／战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如右：

ARC	ARCADE，街机
DC	DREAMCAST，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
MD	MEGA DRIVE，SEGA公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation2，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
神游机	神游机，神游科技有限公司出品
小神游GBA	小神游GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司／开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边／备注信息 13.推荐玩家年龄

© 2005 ... ALL RIGHTS RESERVED ... 2004 NAMCO LTD.

www.plumbook.cn

游戏界基本用语解释（每期更新）

人物 **松野泰己：** 1989年刚刚大学毕业的松野泰己进入了一家叫做QUEST的游戏开发公司，1990年他的处女作《魔天童子》上市。其后松野泰己开始策划将大学时代创作的神话小说《Ogre Battle Saga》制作为游戏，结果该作成为QUEST创社以来销量最高的作品。1996年松野泰己跳槽到原Square，并且开始创作《最终幻想战略版》，该作成为日本第一款突破百万销量的S·RPG。目前松野泰己领衔制作的游戏为《最终幻想XII》。

游戏 **《皇家骑士团》：** 原名为《Ogre Battle Saga》的一款S·RPG，松野泰己的成名作。第一作发售于1993年3月12日，销量超过40万套。但1995年10月6日发售于SFC上的《Tactics Ogre》之后，该系列就不再是由松野泰己操刀。

术语 **Pixel Shaders：** 像素遮影器。DirectX应用程序接口中的遮影器，用来操纵物体表面的色彩和外观，是使物体呈现出照片级逼真度的重要处理程序。目前的最新版本为Pixel Shaders 3.0。

公司 **Square Enix：** 由Square与Enix在2003年4月1日合并成立的日本最具影响力的游戏软件商之一，社长为和田洋一，目前市值约为3400多亿日元，雇员数量为1300多名。Square Enix拥有《勇者斗恶龙》和《最终幻想》两大王牌RPG系列，业务分为五大板块，分别为：线下游戏、网络游戏、手机娱乐服务、出版物和其他分散投资领域。

每期固定栏目

新作发售表 36
近期即将发售的游戏列表

排行榜 38
检阅游戏销售的实际成绩

黄金眼 115
新近发售游戏的权威评价

火热秘技 175
最快速、最实用的秘技火热呈上

电子竞技场 182
报道竞技游戏文化、体验电子竞技魅力

自由谈 186
让读者玩友在此畅所欲言

游戏动漫园 188
游戏与动漫画的互动

游风艺苑 190
拿起画笔，描绘你自己的游戏

读编往来 194
读者与编辑的轻松交流

小编寄语 198
倾听小编们的生活感悟

神游天下 200
享受神游机带来的中文游戏世界

互动信箱 201
一起办好属于大家的游戏杂志

游戏光环 Gamehalo 本期光盘内容



2004Gamehalo 年度游戏评选

2004年过去了，有哪些游戏是编辑们的最爱呢？一年一度的Gamehalo年度游戏评选将告诉你答案！

《宇宙巡航机 V》256 周目 BOSS RUSH

来自江苏徐州的中国NEW TYPE驾驶员WUPENG为您献上精彩绝伦的256周目BOSS RUSH极限影像！

《格斗之王》十周年纪念

回顾经典格斗游戏的动人篇章！

游戏索引

本期内文中所出现的游戏排序如下（以汉语拼音为序）：

GBA

机动战士高达 SEED DESTINY 175
马里奥聚会 Advance 115 147
千年家族 8

NGC

biohazard 4 .... 115 136
超级机器人大战 GC 117
大金刚康茄鼓3 大饱口福！春收50曲 8
战火兄弟连：进军30高地 10

NDS

任天狗 8
少年跳跃全明星大乱斗 9
陨石大战 32

PS2

GT赛车4 .... 166 175
NBA2K5 175
SIMPLE2000系列 Vol73 THE 西游斗猿传 8
贝里克物语 拉兹贝利亚编年史第174章 11
波斯王子：武者之心 174
超人总动员 175
重生传说 150
斗鱼 16
光明力量 NEO 34
光明之泪 175
怪物猎人 G 115
荒野兵器4 30
黄金眼：侠盗特工 175
西部武士 活剧侍道 170
机动战士高达 一年战争 9
凯传 10
狂城丽影 9
洛克人 X8 175
铁拳5 28
网球王子 RUSH DREAM 175
伊莉丝的工作室 永恒玛娜2 17
义经英雄传 115 142
勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主 116
源氏 26
战火兄弟连：进军30高地 10
真·三国无双4 20
捉猴啦3 22
捉猴啦P 24

PSP

潜龙谍影 ACID 175

Xbox

ODD奇异世界：赏金怪客 130
超人总动员 175
黄金眼：侠盗特工 175
机甲先锋2：孤狼 175
死或生 Ultimate 118
战火兄弟连：进军30高地 10

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有。本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准。以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔
责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方
编委：陈汝康 董磊 冯蔚骁 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴淦 许潇俊
主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话/传真：0931-8663378 8659190 8496387
E-mail：ucg@ucg.com.cn
发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2005年3月1日
定价：人民币19.60元

© CAPCOM CO.,LTD.2005 ALL RIGHTS RESERVED.

www.plumbook.cn

游戏情报站

栏目主持：星夜

索尼独霸掌上娱乐市场计划始动

特报 PSP将引入大批新功能，UMD影音产品全面开放



"二十一世纪的Walkman"，这是索尼对PSP下达的定义。Walkman开拓了便携式娱乐之先河，而PSP则是索尼重新定义掌上娱乐的战略性产品。不过PSP发售后，严重的缺货情况让索尼大为头疼，提高生产能力成为首要任务。如今随着PSP缺货危机的逐步缓解，索尼独霸掌上娱乐市场的计划开始逐渐铺开。1月中旬，有关PSP各种新功能的消息开始在业内流传。

●PSP缺货现象即将结束。PSP各种元器件供应不足导致了这款高人气掌机极为严重的缺货现象，不过进入2005年，在索尼的努力之下，PSP的缺货危机开始逐渐缓解。三星电子宣布将会为PSP提供内存元器件，三星为PSP提供的是总容量为64MB的内存芯片组，由32MB的NAND闪存和移动型32MB DDR DRAM构成。这组叫做MCP的内存元器件原本是为高性能手机设计的，具有世界最快的1.3GB/S的处理速度。

●PSP多功能新版系统软件。1月中旬PSP新版本系统软件开始在网上流传，这个新版本系统软件中增加了很多新功能，容量为14MB。用户可以将其存储在Memory Stick Duo中，开机后进入MS Duo游戏启动选项就可以启动该系统软件。这个新版本系统软件的主要功能包括：

- ■新增语音解说功能
- ■新增支持SonicStage的音乐与新闻网络传输功能
- ■新增电子计算机功能
- ■新增网络语音聊天功能
- ■新增3款PSP专用内置游戏
- ■新增PSP专用电子邮件收发软件
- ■新增PSP专用文字处理及表格处理程序
- ■新增PSP专用网页浏览器
- ■新增PSP专用日历及日程安排软件
- ■修正程序错误00
- ■修正程序错误002

不过这个新版本软件并非索尼官方发布的，SCE方面表示，如果用户贸然使用导致主机出现故障，将无法享受SCE提供的免费维修服务。不过SCE方面同时确认这个新版本软件确实是由SCE开发，今后如果有PSP的系统软件更新，将会在其官方网站上发表公告。也就是说，不久之后我们就能通过索尼官方发布的新版系统软件享受以上各种新功能。

●手机功能引入。SCE社长久多良木健在日本外国特派员协会(FCCJ)会议上透露了有关PSP的新消息。虽然缺货严重，PSP在日本发售后一个月内出货量依然达到了80万部，预计春季之内PSP的月产量能够达到100万部，夏季达到200万部，到今年年底PSP的月产量有望达到300万部。PSP的产量得到保证后，索尼将会引入新功能。久多良木健表示，今后PSP将具有手机功能，不过他没有透露PSP今后的手机功能是以附加周边设备还是新型号主机的形式推出。

●可收看电视节目。PSP具有非常完善的WIFI功能，可以在具有无线网络终端的地方无线上网。久多良木健透露，PSP将可以通过WIFI功能，以视频流媒体技术在线收看电视节目。

●与PS3互动。SCE宽带战略部的茶谷公之在美国专利商标局注册了一项有关PSP的技术专利，通过这项技术，可以将PSP与PC、中央服务器或者PS3等具有强大处理能力的设备互动，通过PSP的无线数据传输功能，将需要进行大规模运算的数据传输到PS3等中央电脑进行运算处理，然后将处理后的数据传输回PSP，这样PSP可以将全部机能都用在图形显示和音频的输出。通过这种方式玩家可以在PSP上看到具有远超越其实际性能的游戏画面。

●UMD影音产品规格开放。最高容量1.8GB的UMD光碟是索尼称霸掌上娱乐产品市场的重要棋子，久多良木健透露SCE目前正准备开放UMD影音产品规格，使其成为国际标准掌上影音播放设备的通过规格。索尼还将向第三方硬件开发商开放UMD规格，授权其它公司生产给予UMD光碟的影音播放设备，以此拓展UMD碟的普及率。今后除了PSP外，市面上还将出现其它公司生产的可以播放UMD影碟的便携式播放器。

Atari续签《龙珠》5年独占权

事件 Atari《龙珠》系列销量700万，名作魅力将延长5年

1月11日，Atari宣布将与FUNimation Productions续签"《龙珠》系列"的独家发行权，未来5年内，美国、加拿大、澳大利亚、新西兰和南非的"《龙珠》系列"游戏仍将由Atari独家发行。Atari拥有游戏版《龙珠》、《龙珠Z》、《龙珠GT》的发行权，并且有权任意使用"《龙珠》系列"的所有知名角色。



Atari从2002年开始获得"《龙珠》系列"发行权，其第一款游戏《龙珠Z：悟空的遗产》发售于2002年5月，当年在美国GBA游戏销量榜上位列第3。此后Atari相继推出了总共12款相关游戏，目前总销量超过700万套。今年Atari将会推出至少4款《龙珠》新作。FUNimation方面也将在4月份推出《龙珠Z》的最新一集电影，另外还有《龙珠Z最终未剪辑特别版》DVD，其中收录了之前从未见过的一些剧情，以及系列配音演员、媒体和FANS们的对话。

www.plumbook.cn

3D《恶魔城》新章再临PS2

软件 全新使魔系统演绎《暗黑的诅咒》



就在NDS版《恶魔城》率先于欧美媒体上披露之后没有多久，IGA又对媒体公布了PS2版《恶魔城》新作的情报，让全世界的恶魔城FANS对2005年充满了希望。

新作将在PS2上推出，和前作《真实的叹息》一样，是一款全3D的动作游戏,本作的主题是“复仇”，风格相对比较黑暗。故事发生在公元1479年，即吸血伯爵德拉古拉被拉尔夫·C·贝尔蒙特及其伙伴们封印之后的第三年。游戏的主角是曾在伯爵手下活动的恶魔炼成师(Devil Forgemaster)海克特(Hector)，3年前他因为不满伯爵对人类的虐杀而背叛了伯爵，想回归到普通人的生活。然而他的妻子却突然被异教徒审判所当作魔女被处死了。海克特发现，这一切都是他以前的同伴、同为恶魔炼成师的艾萨克(Isaac)的阴谋。为了替妻子报酬，海克特追踪艾萨克来到了他位于瓦拉几亚的老巢。在这里，他发现了被伯爵的恶魔之力侵占的古堡……



和前作一样，游戏的重心放在了战斗部份。不过新作中恢复了《月下夜想曲》以来的经验值系统，主角也可以在多种不同类型的武器之间进行切换。游戏的核心系统是全新的使魔(Innocent Devil)系统。主角可以炼成各种使魔。使魔共有5种不同的类型，每个类型中又有多种不同的变化；玩家可以对使魔进行培养，令其成长为更加强大的形态。使魔系统取代了副武器和魔导器的功能，它们可以帮助主角战斗，也可以为主角增加新的移动方式。游戏以艾萨克在瓦拉几亚的城堡地区为舞台，除了城堡内部，还有很多野外场景。

游戏的开发小组核心依然是制作《真实的叹息》的班底，不过加入了来自《奈落破坏神》和《寂静岭》的成员，基本引擎也是以《叹息》为蓝本引入《奈落》和《寂静岭》要素的全新产物。人物设定和音乐制作依然由小岛文美和山根美智留女士。





终于可以网络对战了！

软件《世界足球 胜利十一人8 网络对战版》3月3日发售！

1月16日于日本六本木アカデミーヒルズ，《WE8LE》新闻发布会与全日本《WE8》全国大会决胜战同时召开！最终，关西地区代表ちゃっぴ-选手率领法国以4：3加时力克伊藤选手的巴西，成功夺得了第一届Konami《WE8》全日本大会的冠军王座。由成田机场直接赶来的巴西著名球星、日本国家队主教练济科亲自向ちゃっぴ-选手颁发奖品。最有纪念意义的奖品为济科亲笔签名的阿迪达斯2004年雅典奥运会以及国际足联(FIFA)2004年所有赛事的比赛用球Pelias。下一届《WE8LE》日本全国大会将于今年3月20日在冠军ちゃっぴ-选手的家乡奈良县拉开帷幕，届时2005年的全国冠军将和2004年度的全国冠军共同获得挑战欧洲总冠军的资格。与此同时，著名游戏制作人、“《WE》系列”之父高冢新吾向全场来宾讲解了预定在今年3月3日发售的《WE8LE》的最新情况，并且在现场还提供了4台试玩机台。高冢新吾表示“《WE》系列”的最终形态，同时也是他的终极目标，是让22位玩家各司其职、共同展开的大规模网络对战。不过就目前的PS2网络环境看来，这一终极目标恐怕要留待下一代主机上实现了。关于《WE8LE》的最新情况，我们根据高冢新吾的发言综合筛选了一些广大球迷玩家十分关注的内容：

●《WE8LE》的网络将对应日本国内，我国的球迷玩家参与Konami举办的官方比赛看来前景严峻；

●操作感更为细腻，给人一种轻盈的感觉，R2的转身速度有所提高；

●网络延时的情况仍有轻微的问题存在，主要体现在按键传达的速度上，KCET的解决办法是从一些玩家察觉不到的方面减少负荷运算部分，比如观众席的人数；

●网络对战并不对应EDIT模式的存档；

●为了让玩家更好地辨别一些球品恶劣的对手，特意在“Player Data”中增加了一项“切断数”，这样一来经常通过不正当手段逃赛的玩家将暴露在光天化日之下；

●网络杯赛将暂时只由Konami官方举办，不定期举办的大型杯赛规模为500人，预定每天举办的小型杯赛规模为100人；

●大师联赛将着重体现出拥有各自特色职业生涯的球员们，意即成长曲线的类型将至少增至4、50种；

●在游戏系统方面，防守会稍微增强(阿迪猜测可能是攻守双方相互对抗时的体格优劣势或明星级后卫的实力体现)；

●每一作都是改进重点的盘带系统，本次新增了著名的“牛尾巴”假动作，该假动作在前作《WE8》推出前昔就已被风传将加入可操作盘带系统中，但是未偿所愿。本次不单只是在盘带系统中，而且在开场CG中也将加入罗纳尔迪尼奥的“牛尾巴”假动作；

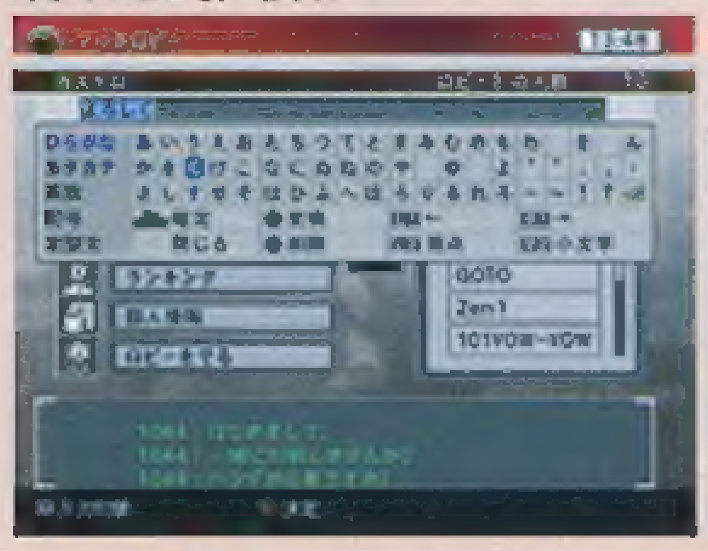
●数值能力方面，复数或单一数值项在95以上的球员将在其对应的数值项能力上会有与众不同的惊人表现；

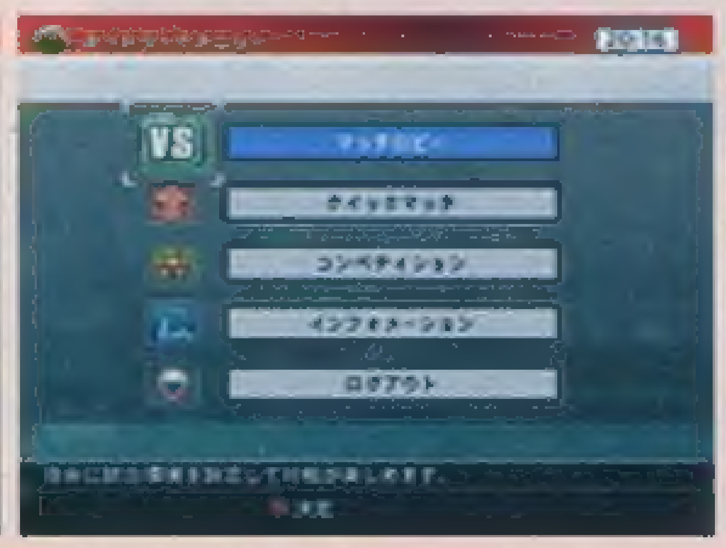
●高冢新吾透露其日后的制作方向将着重于体现前锋球员的价值(希望“罗纳尔多们”不要泛滥成灾啊)；

●《WE8LE》的授权资料将基本和《胜利十一人 欧洲足球战略版》一致，意即系列新作中将不包括最新的冬歇期转会资料，看来广大球迷玩家得将莫伦特斯和格拉维森们通过EDIT模式安置到新东家了；

●追加“超级拨球加速过人”、“非加速键停球”、“使用超级取消的远射”、“防反的防守部分”、“空中直传”等崭新的教学项目；

●在EDIT模式中可以将俱乐部选手变成未登录状态。也就是说可以更加自由地挑选自己喜爱的选手组队了。











&3DM-SMV
www.plumbook.cn

美国怪兽级游戏登陆PSP

软件 Take-Two全面支持PSP，PSP版《GTA》开发中



《横行霸道》(GTA)可以说是美国的怪兽级游戏，《GTA3》在美国的销量达550多万套，《GTA：罪恶都市》达650多万套，最新作《GTA：圣安德里亚斯》目前在美国的销量也已经超过510万套。如今这样一个超大作系列也将会在PSP上登场。

Take-Two宣布其旗下的Rockstar目前正在制作一款PSP平台的《GTA》新作，这款新作与《GTA3》一样发生在Liberty City中，至于是否是《GTA3》的移植版目前尚未明确。由Rockstar Leeds与Rockstar圣地亚哥及Rockstar North共同开发，Rockstar Games的总裁Sam Houser表示将会让玩家看到一款以前不敢想象的划时代掌机游戏。除了这款《GTA》新作外，Rockstar近期的PS2赛车大作《湾岸 午夜俱乐部3：DUB版》的PSP版目前也正在开发中。Rockstar希望这两款游戏都能在北美和欧洲的PSP上市期间推出。

美国游戏市场出现萎缩趋势？

事件 美国游戏市场规模减小1%，主机缺货为罪魁祸首



美国市场调查机构NPD Group公布了2004年美国游戏业的调查数据。虽然2004年底美国大作阵容空前豪华，游戏机硬件的严重缺货却造成了总体市场规模的减小。2004年，美国电子游戏市场零售额为99亿美元，其中包括电视游戏机、掌机、游戏软件、周边附件的总销售额。而2003年为100亿美元。

据这份报告显示，电视游戏软件、掌机软件以及掌机硬件销售额分别增加了7%、11%和10%，销售数量分别增加了8%、13%和9%。在NDS的刺激下，2004年掌机软件销售额首次突破了10亿美元大关。电子游戏软件的总销售额为62亿美元，比2003年增加8%。

2004年度美国游戏市场总规模的减小罪魁祸首在于年末出现的极为严重的主机缺货现象。12月份，北美游戏主机销量大幅下降了12%，PS2的销量大幅下降50%，NGC大幅下降30%，而Xbox也下降了7%，GBA则保持不变。根据GameStop等零售商反映，主机销量下降的主要原因是硬件商供货不足，圣诞期间GameStop在全美的将近2000家分店都出于硬件缺货状态，其中超薄PS2的缺货情况最为严重，Xbox和NDS也有一定程度的缺货现象。

2004年美国电子游戏销量TOP 10

名次	游戏名	平台	销量(套)
1	横行霸道：圣安德里亚斯	PS2	510万
2	光环2	Xbox	420万
3	Madden NFL 2005	PS2	320万
4	ESPN NFL 2K5	PS2	150万
5	极品飞车：地下狂飚2	PS2	140万
6	口袋妖怪 火红	GBA	120万
7	NBA Live 2005	PS2	120万
8	蜘蛛侠2	PS2	110万
9	光环	Xbox	110万
10	ESPN NFL 2K5	Xbox	100万

硬件的销量下降也影响到软件销售。与2003年同期相比，12月PS2的软件销量下降了9%，Xbox软件销量上升了20%，NGC的软件销量下降了9%，GB系掌机软件销量增加了12%，NDS的软件销售额为3500万美元。总软件销量比2003年同期下降了1%。

史上最大规模体育游戏战争爆发

事件 EA与Take-Two将引领体育游戏市场进入诸侯割据时代？

2004年，Take-Two联合世嘉在体育游戏市场上与EA展开了大规模的正面对抗，Take-Two发行、世嘉旗下Visual Concept制作室开发的《EPSN NFL 2K5》以19.95美元的超低价攻势在北美获得了250多万套的销量，抢占了原本应属于EA《Madden NFL 2005》的大量市场份额。进入2005年，两家公司在体育游戏市场上的冲突再度升级。

EA获得了NFL游戏的独家发行权后，又在1月中旬宣布获得了ESPN体育游戏的15年独家制作发行权。2006年ESPN与其他公司的合同到期后，EA独家推出的第一款ESPN相关游戏将会上市。ESPN是全球最大的体育媒体传播公司，之前Take-Two和世嘉是该公司在游戏业最重要的合作伙伴，ESPN独占权落入EA之手，对于Take-Two是一个巨大的打击。

就在EA宣布获得ESPN体育游戏15年独占权的次日，《华尔街日报》报道了Take-Two与美国大职棒联盟(MLB)的合作谈判。Take-Two目前正准备买断MLB的游戏发行权。

1月24日，大职棒球员协会(MLBPA)发表新闻稿，宣布Take-Two已经获得MLB相关游戏的7年独家发行权。今后7年内，Take-Two是惟一一家有权开发MLB相关家用机、掌机和PC游戏的第三方游戏公司。不过索尼等硬件商仍有权在自己的主机上推出MLB游戏，例如索尼旗下989制作室的“《MLB》系列”仍将会继续推出。此外，为了加强其开发实力，Take-Two方面目前已经收购了世嘉最重要的体育游戏制作室Visual Concepts，据传Take-Two收购该制作室只花了2400万美元，主要原因是ESPN和NFL的游戏版权已经被EA买断，Visual Concepts已经没有多少值得关注的游戏作品。

近期体育游戏市场接连出现的多起独占事件，将可能意味着体育游戏市场新格局的形成。EA与Take-Two的正面竞争或许将会造成各类型体育游戏由一些实力型发行商分别独占的诸侯割据时代。

玩好《GT赛车4》可获福特新款轿车

事件 SCEH联合福特汽车举办“福特福克斯杯GT4大奖赛”





1月13日，SCEH宣布与福特汽车联手举办PS2《GT赛车4》的比赛活动“Ford Focus Cup GT4 Grand Prix(福特福克斯杯GT4大奖赛)”。这次比赛活动的奖品内容非常丰富，包括有PS2主机以及附有NIKE球鞋的“NIKE/GT限定版”套装、“NIKE/GT夹克”等奖项，获得冠军的玩家更是可以获得一部价值66万新台币的福特“All New Focus S 2.0”汽车。

这次活动中玩家只能选择游戏中的3款福特汽车进行比赛，在难度颇高的法国霞慕尼(Chamonix)赛道进行2圈的竞速比赛。这次活动于1月22日开始在台湾北中南等地举办初赛，1月22、23日台中Tiger City率先进行了初战比赛，初战冠军张启睿以4分4秒141的好成绩进入了决赛。决赛将于2月27日在台北世贸中心召开的台北电玩展的PS2展示会场举行。

www.plumbook.cn

Chinajoy将永久落户上海

事件 今后Chinajoy展会将于每年7月在上海举办

1月11日，浦东金贸君悦大酒店宴会厅内举办了第三届ChinaJoy新闻发布会。国家新闻出版总署音像出版司副司长寇晓伟在在会上表示，2005年国家新闻出版署将在国内建成四个游戏产业基地，上海是其中之一。由中华人民共和国新闻出版总署、中华人民共和国科学技术部、国务院信息化工作办公室、中国国际贸易促进委员会、中华人民共和国国家版权局以及上海市人民政府主办的"中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会"(简称Chinajoy)将从第3届起永久落户上海。

今后ChinaJoy的举办时间定于每年的7月，今年的第3届展会将于7月21日至23日期间召开。寇晓伟司长表示，之所以定在这个时间，是因为Chinajoy已上升为E3和TGS之后全球第三大游戏展，这两个展会一个在5月一个在9月，选择在其间的7月，一方面适值暑假，可以避开两大展的时间段。而避开年末年初的时间段，主要是考虑到适逢西方的传统节日会降低相关专业人士的投入力度。

新闻短波

■1月9日，索尼宣布截至2004年12月底，PS2的全球出货量已经突破8000万部，预计到3月底出货量将会达到8500万部。

■任天堂目前已经在其官方网站上接受GBA/NDS影音播放设备"播放君"的预订，普通单体版售价为5000日元，附带媒体格式转换软件"任天堂MediaStage 4.2版"的组合套装售价为6000日元。该产品将于2月21日正式发售。



■1月21日，微软宣布Xbox Live全球注册用户数量已经突破140万套，对应Xbox Live的游戏超过200款。Xbox最强大作《光环2》的全球销量也突破了640万套，玩家在Xbox Live上玩《光环2》的总游戏时间超过了9100万小时。

■据日本零售商方面的消息显示，Namco将会在PS2版的《铁拳5》中收录《铁拳》第一作，该作将会在《铁拳5》的街机历史模式中出现，以庆祝该系列诞生10周年。制作组目前也在考虑在历史模式中收录《铁拳2》和《铁拳3》。

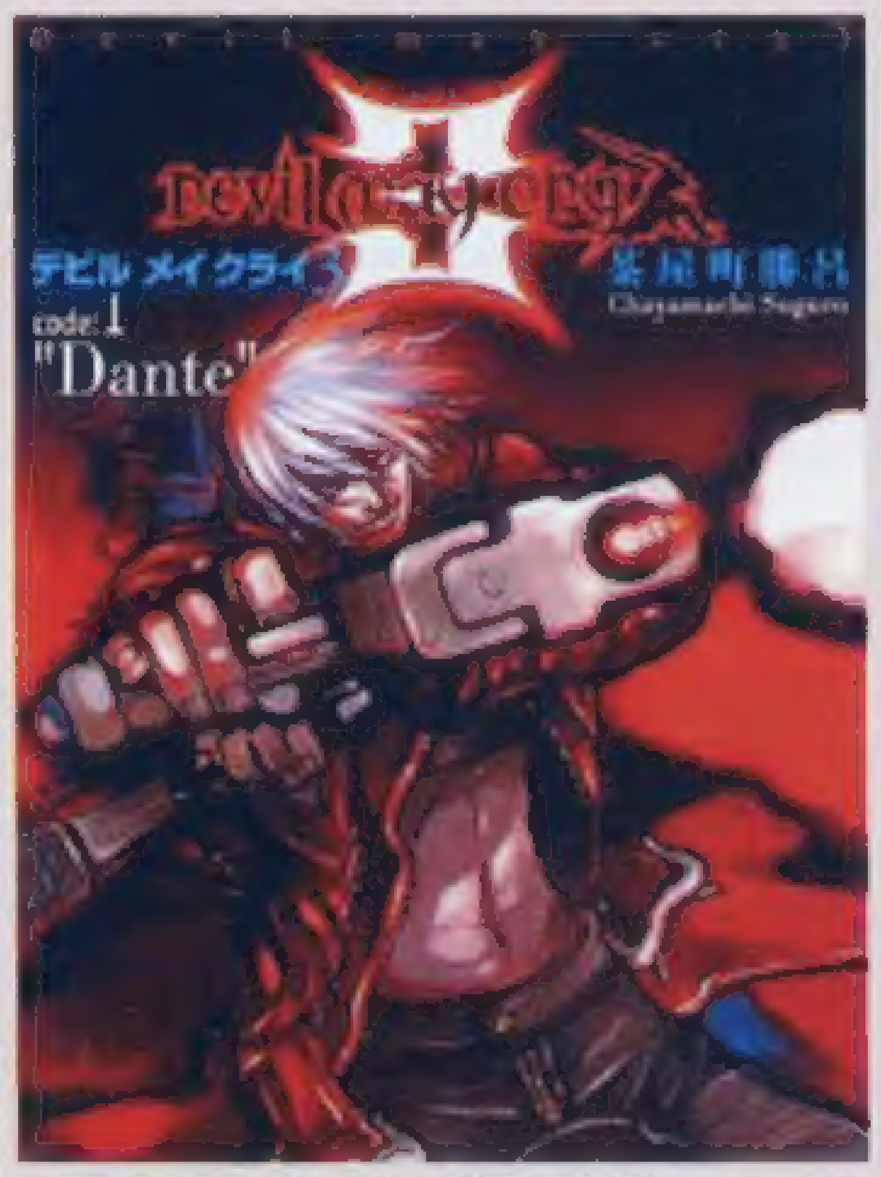


■日本Sankei Living新闻社组织了一项针对20到40岁年轻妈妈一族的游戏调查，在参与调查的767名受访者中，有82.5%的家庭拥有游戏机，其中PS2占47.3%、GBA占44.3%、PS占42.4%，年龄越高的受访者拥有游戏机的比例越高。这些年轻妈妈中70%曾玩过游戏，28.8%目前仍在玩游戏，年龄越低比例越高。另有43%曾经玩游戏，现在已经不玩，完全没玩过的占27.6%。在玩游戏的年轻妈妈中，62.9%自己一人玩，61.9%与子女一起玩，与丈夫一起玩的只有26.8%。

■据《日经金融日报》报道，任天堂目前准备将工厂建设资金增加76%(增加至40亿日元)，用于扩建NDS的生产工厂。另外任天堂今年的研发费用从原定的200亿日元增加到220亿日元，总宣传及营销费用从原定550亿日元增加到580亿日元。

■Activision目前已经收购了Xbox版《毁灭战士III》的开发商Vicarious Visions公司，Vicarious Visions的Alchemy游戏开发中间软件将与Acitivision的次世代开发技术相结合。

■Capcom将于2月10日推出《鬼泣3》的第一卷漫画《鬼泣3 代号：1 "但丁"》，售价为700日元。该系列漫画准备以3个月一本的方式推出，作者为茶屋町胜吕。



■1月20日育碧公布了截至2004年12月底的该公司第三财季的财务报告，该季度育碧的销售额达到了创记录的2.31亿美元，其中《波斯王子2》发售1个月内就卖出了190万套。育碧预计其第4财季收入将达2.73亿美元，比去年提高10%，整个财年的销售额预计将达7.44亿美元。

■PS2日版《洛克人X8》的主题曲确定采用人气摇滚乐队Janne Da Arc充满速度感的歌曲《Wild Fang》。



■将于年内发售的《半熟英雄4～7人的半熟英雄～》目前确定由植松伸夫和伊藤贤治这两大制作人担当音乐创作。植松伸夫是"《最终幻想》系列"的音乐制作人，伊藤贤治则是"《浪漫沙加》系列"的音乐制作人。

■索尼宣布将会推出以"△○×□"图标为主题的新品牌"PS Pictogram"，其首批包类产品将与日本知名品牌"PORTER"合作推出。这批背包和手提包中都有△○×□图案构成的花纹，并且由可以放置PSP以及UMD碟、记忆棒、线控耳机的专用袋。这批产品从1月14日开始接受预订，2月1日发售。



■据欧洲方面报道，技术力超强劲的Epic Games目前正使用其新一代引擎"虚幻3.0"开发一款Xbox2游戏《战争装备》(Gears of War)。

■据荷兰游戏网站Xboxworld报道，EA在Zoetermeer召开的新闻发布会上公布了次世代主机的初步计划，透露了一些正在开发中的Xbox2大作。这些游戏包括：《极品飞车：Most Wanted》、《模拟市民：都市人生2》、《哈利・波特与火焰杯》、《火爆狂飙4》、《SSX4》、《詹姆斯・邦德：From Russia with Love》。

■第15届年度史密斯・巴尼花旗集团娱乐媒体及电信会议上，新闻集团的总裁兼首席运营官Peter Chernin透露了他们对游戏市场的兴趣，据《财经时报》报道，新闻集团可能将会收购Activision。目前新闻集团手头上有55亿美元现金。

■Square Enix美国分公司在其官方网站上宣布将会推出美版《勇者斗恶龙VIII》，该作的英文名不再是"Dragon Warrior"，而是与日版统一为"Dragon Quest"。另外，《DQ》之父堀井雄二在日本的游戏学校"数码娱乐学院"举办的"《勇者斗恶龙VIII》之路"特别演讲中透露，《DQ IX》将会真正实现3D化，并且暗示该作仍将由LEVEL-5开发。



■美国加州地方法庭目前已经宣布PS系列Dual Shock手柄侵权一案的判决结果，索尼被判向美国Immersion公司每年支付2700万美元。

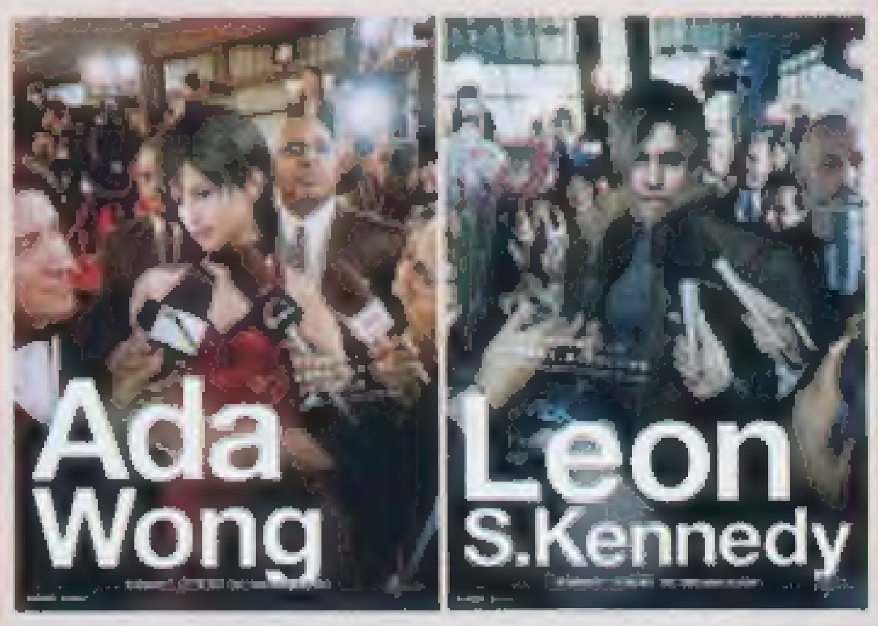
■目前英国的索尼剑桥制作室正在根据热门电视剧集《24小时反恐特警》开发一款相应游戏。此前剑桥制作室的作品有《幽灵猎人》和《Primal》。



■据悉，神游公司正在进行基础网络平台的构建，这个内部代号为"IDC"的数据中心将是一个拥有独享带宽和巨大吞吐量的超级怪物，此设施的外部延展入口覆盖整个东南亚与美州，规模位于亚洲前列，目前尚不清楚神游公司此举的战略意图，但可预见的是，神游正在加大网络方面的投入。

■EyeToy目前已经正式在国内上市，附带《EyeToy：Play》游戏一套的同捆版售价为388元人民币，摄像头单卖为288元，游戏本身168元。

■继美国的大规模宣传活动后，Capcom又为《biohazard 4》在日本地区的发售投入了大规模的广告宣传活动。1月22日至26日期间，《biohazard 4》的电视广告在日本各地电视台大规模高密度地播出，包括有富士电视台、日本电视台、TV朝日等。另外《biohazard 4》的系列创意平面广告也在全日本各地的车站和地铁全面展开，《biohazard 4》的这批广告是以游戏中的人物CG与真人相结合，广告大意是那些出演《biohazard 4》的"大明星"们受到了媒体的热烈采访。



UCG短信新闻

完全不用泡在网上，也不用苦苦等待最新杂志的到来——加入"UCG短信新闻"，你每天都能收到小编们尤其是"UCG新闻官"SOUL精选的1～2条短信新闻。加入方法如下：(5元包月)

中国联通用户 发送RB到9355700

中国移动用户 发送RB到3355700

www.plumbook.cn

PS2 SIMPLE2000系列 Vol73 THE 西游斗猿传 ACT

SIMPLE2000 シリーズ Vol73 THE 西游斗猿传 | D3 Publisher | 日版 | 预定 2005 年 3 月

守卫性感的三藏法师（♀）去西天取经吧！

D3 Publisher的《SIMPLE2000系列》是一个廉价软件系列，多以模仿知名作品为主，由于售价低廉，所以系列总销量是十分惊人的。这一次推出的以《西游记》为题材的"无双类"动作游戏。玩家在游戏中要操纵孙悟空、沙和尚和猪八戒等3人包围性感的女性版唐三藏，消灭无数妖怪，最终到达西天净土。在原作中，孙悟空可以使用如意金箍棒、筋斗云、变幻大小和分身术等法术，在游戏中都能够完全再现出来！



游戏另走偏锋，塑造了一个穿着性感的女性唐僧，（唐尼？）在无双类游戏已经多如牛毛的今天，或许只有这样的怪奇设定才能够引起缺乏刺激的玩家们的注意吧！



▲游戏的总体色调偏向于奇幻风格。



▲女性唐僧实在让人不得不服啊！

NGC 大金刚康茄鼓3 大饱口福！春收50曲 MUG

ドンキーコンガ3 食べ放題！春もぎたて50曲 | Nintendo | 日版 | 预定 2005 年 3 月 17 日

看看春天我们能唱什么歌！

使用康茄鼓型控制器进行操纵的新式音乐游戏《大金刚康茄鼓》终于要推出其系列的第3部了！按照音乐游戏的惯例，每推出一部新作，游戏中收录的曲目就会发生很大的变化，也会增加全新的小模式供玩家在疲劳时进行休息。这次收录的曲目将会达到前作的1.5倍，当中除了J-POP、动画歌等热门歌曲外，只要满足特定条件，玩家还可以玩到FC游戏的经典曲目。至于模式方面，新增了附加各种条件的试炼模式，还有能够培育香蕉的独特模式，乐趣无穷啊！





收录曲目表（部分）

J-POP	
●花●リライト●マツケンサンバⅡ	●星际火狐 强袭
●君にBUMP●これが私の生きる道	●大金刚 丛林劲鼓
动画	**童谣**
●ignited(《机动战士高达SEED DESTINY》OP)	●手のひらを太阳に
●CHA-LA HEAD-CHA-LA(《龙珠Z》OP)	**爵士&拉丁**
●START(《名侦探柯南》OP)	●娱乐人●ラ・クカラーチャ
●めざせポケモンマスター(《宠物小精灵》OP)	**经典**
●オラはにんきもの(《蜡笔小新》OP)	●ウイリアムテル序曲
游戏	●アイネクライネナハトムジーク
●火焰之纹章	**FC名曲**
●任天堂全明星大乱斗DX	●超级马里奥兄弟●塞尔达传说
	●吃豆先生●猫捉老鼠

GBA 千年家族 SLG

千年家族 | Nintendo | 日版 | 预定 2005 年 3 月 10 日

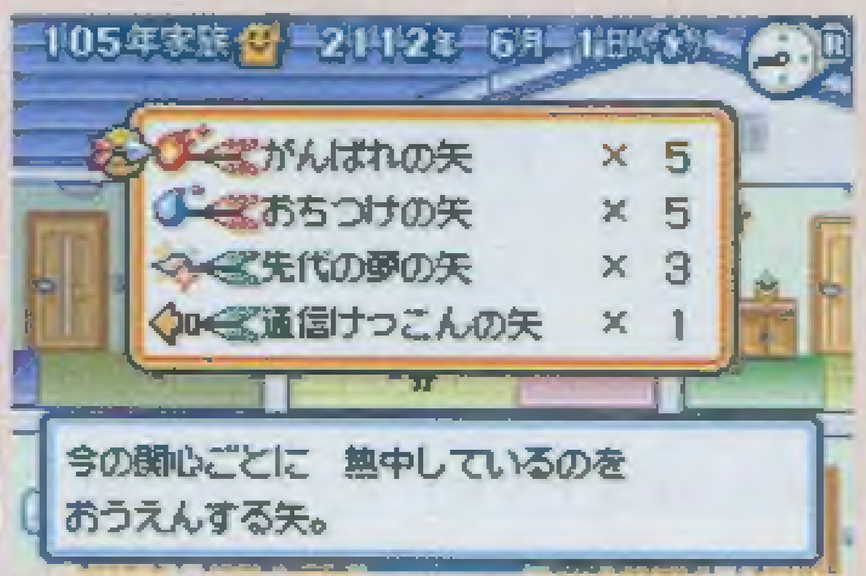
千年的约定只为幸福的人生！



▲使用密码或者通信对战线的话，还能够和伙伴们培养的家族通婚哦！

或许你玩过《模拟人生》，尝试过让一个自己培养的角色从襁褓开始成长，在游戏的世界中度过整个人生。但是在这款《千年家族》中，玩家要扮演的是一个家族的守护神（见习中），与搭档爱神丘比特一起守护自己的家族度过一千年的漫长时间。爱神拥有各种不同效果的箭，玩家控制的见习神仙就是要引导爱神的箭正确射到家族成员的身上，这样就能够触发各种不同的事件，让家族向健康的方向成长下去。这次为大家介绍的是游戏的结婚内容。只有结婚生子才能让家族不断延续下去。只要让丘比特射出"通信结婚之箭"的话，孩子们即使相隔千山万水也能连上爱情的红线！当他们成功爱上对方以后，通过充满幸福的婚礼，一个美满的婚姻就完成了！





▲让孩子们有个幸福的家，这是作为守护神很重要的一项工作！

NDS 任天狗（暂名） SLG

Nintendogs（暂名） | Nintendo | 日版 | 预定 2005 年春

生活在天堂里的可爱任天狗驾到！



▲狗狗们也是有个性，你养的会是什么样的狗狗呢？

《任天狗》是很早就出现在NDS游戏报道中的作品，这款养小狗的模拟游戏其最大的特色就是活用了NDS的3D机能以及触摸屏等创意功能。本作与以往的宠物育成游戏最大不同之处就在于，在游戏里玩家可以通过触摸屏直接"抚摸"狗狗，而游戏里面的宠物狗也会根据玩家的操作做出相应的反应。这个改变让游戏的交流感大增，玩家的投入度也会因此得到很大提升。这次为大家介绍的是在游戏中会出现的各种玩具。玩家可以将这些玩具扔给狗狗们，狗狗们不仅可以通过玩这些玩具来放松心情，还能够因此增进与玩家之间的感情。目前已经确定的玩具包括跳绳、气球、飞盘、皮球和橡胶棒等。看着狗狗们开心地玩着自己送给它们的玩具，想必作为主人的玩家心情也会因此轻松很多吧……



▲好聪明的狗狗哦！居然还会跳绳。



▲狗狗们剪指甲了吗？不会把气球弄破吧？

©2005 D3 PUBLISHER ©2005 Nintendo©2005 Nintendo/adam ants,Inc ©2005 Nintendo
转载自WEEKLY FAMITSU No.841・No.842

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

PS2 机动战士高达 一年战争 ACT

机动战士ガンダム 一年战争 Bandai/Namco 日版 预定2005年

新的高达革命来自南梦宫！

我们玩过Bandai独自开发的《机动战士高达战记》，玩过Capcom开发的"《连邦VS.吉翁》系列"，现在我们又将迎来由Namco负责开发的以一年战争为题材的动作版游戏。一年战争是高达的起点，最受FANS关注，Bandai将这次的开发任务交给Namco就充分证明了他们对该公司的技术实力的信任。而Namco在"《灵魂能力》系列"和"《皇牌空战》系列"中积累下来的动态捕捉以及3D环境制作的经验，将为游戏再现出一个几乎完美的一年战争时代的地球圈环境提供很好的技术支持。在游戏中登场的众多MS也是经过Namco和Bandai重新设计的，在细节上会和原著、至今为止在游戏和模型手办等领域内出现过的略有不同。机体的动作方面因为有了动态捕捉技术，所以会显得"比较大胆"，而因为游戏的类型和"《连邦VS.吉翁》系列"不同，所以在玩法上也会有很大不同。至于场景方面，开发人员特意增加了很多细节部分的描写，很多原作中可能一晃而过的场景都会得到完美的再现！

根据Namco开发人员的描述，这次的游戏会和以往的高达动作游戏有很大不同。除了一般作品中驾驶MS(机动战士)进行的宇宙战和地面战以外，玩家还有机会操纵战舰的炮台进行射击战！这次为大家介绍的是其中的地面战。地面战和宇宙战最大不同的就在于，地面战时机体有一个支撑平面，作为机师的警戒范围也就可以因此比宇宙战缩小一半，也不容易出现被全周天战斗搞得晕头转向的情况。殖民地内部、月面、地球、水下，这些场景中的战斗都属于地面战。据开发人员介绍，在宇宙战时，只要能让MS与战舰接触，就可以从宇宙战转为地面战形式了。在地面战中，水下战斗是比较特殊的，因为大部分MS在水中的运动性会下降很多，当面对魔蟹这样的水陆两用型MS时必定会进行一番苦战，这也正是和原著相符合的部分。









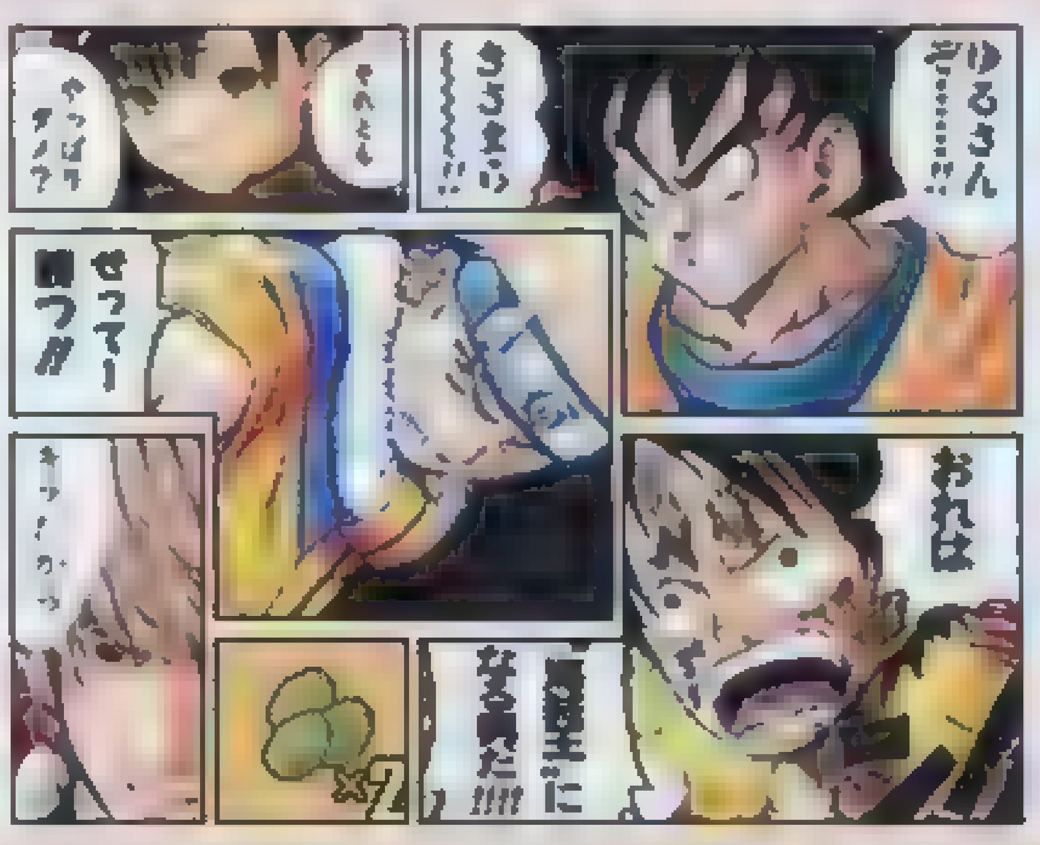
NDS 少年[illegible]大乱斗 ACT

爱、正义与友情！JUMP全明星的倾情演出！



只要关心日式漫画，相信每个人都知道集英社都会知道《周刊少年跳跃》这本漫画志。《龙珠》、《海贼王》、《游戏王》、《火影忍者》……多少年来，最热门的少年漫画几乎都是在这本杂志上与广大读者见面的。现在，在《少年跳跃》上登场过的人气角色将会集结在NDS这个崭新的平台上展开一场大乱斗，这真是一款梦幻般的游戏啊！游戏的基本类型是与Bandai的《海贼王 伟大的战斗》类似的乱斗型动作游戏，玩家要操纵4名漫画角色互相战斗，以争取成为最后的胜利者。游戏的特色是可以自行收集角色以及道具，并将它们作为手札放在NDS下屏幕类似漫画格子的空栏内使用，不同的角色和道具也具备不同的效果。

悟空对路飞，卡修对鸣人！这是超越了作品限界的梦幻之战啊！



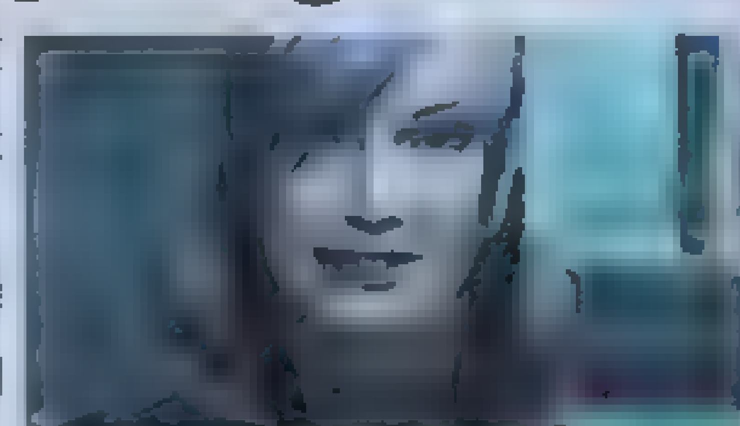
▲下屏幕的漫画格子内容是随时改变的！看上去是不是很有感觉？

PS2 狂城丽影 AVG

DEMENTO CAPCOM 日版 预定2005年春

古堡、女人和狗的故事……

作为一款恐怖动作冒险类游戏，本作并不像《鬼泣》或者《恐龙危机》那样强调进攻，而是更接近于《钟楼》那样强调躲避。游戏的主人公菲欧娜·贝利是一名手无缚鸡之力的柔弱女孩，但她却有丰富多彩的动作：向后小跳，可以迅速闪避敌人的攻击，但是却要消耗大量的体力，因此不能频繁使用；踢，用脚踢能够造成敌人一定伤害，当看到地上有罐子之类的东西时可以踢碎它们，说不定里面有好东西哦；下蹲，躲在隐蔽的角落就不会被敌人发现了，不过一旦发出声音就会引起敌人的注意；推，推动可移动的物体，比如推走挡在门前的障碍物之类；冲撞，可以撞开门和敌人，但使用冲撞会非常消耗体力。

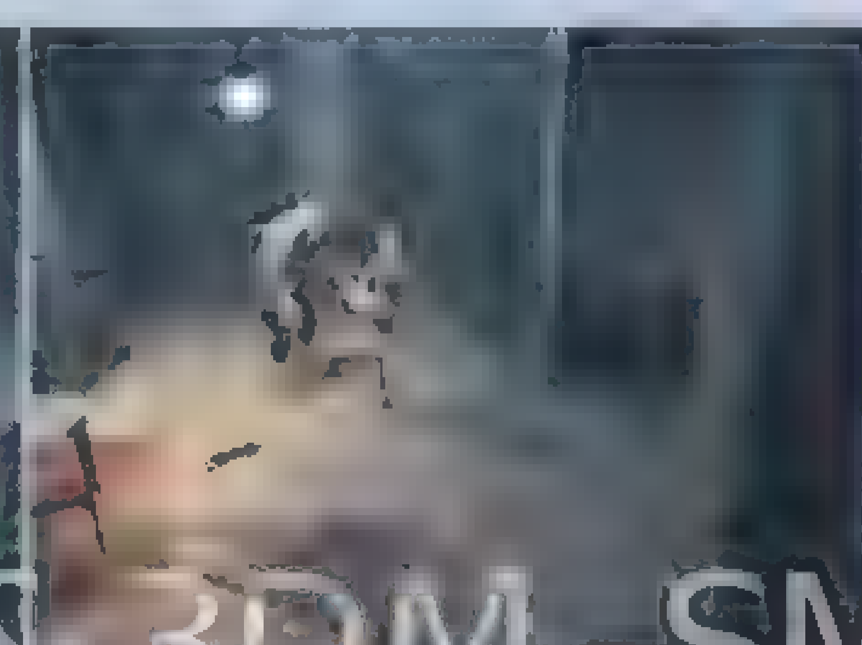


▲嘴角带有血迹的丹妮艾拉，而且那令人心寒的微笑，到底有什么意义呢……

修伊是一条牧羊犬，游戏中菲欧娜可以给修伊下达一些指示，如探索、攻击、坐下，菲欧娜也可表扬或责骂修伊。另外当附近有危险时修伊会做出相应的反应，此时玩家就要注意了。



▲菲欧娜也可表扬或责骂修伊。



▲虽然是柔弱少女，但危机时刻也就顾[illegible]淑女形象了。

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 2005 ©2005.NAMCO LTD. ©CAPCOM CO, LTD.2005 All RIGHTS RESERVED. ※以上为开发中画面。
©鳥山明 バードスタジオ／尾田栄一郎／岸本斉史 スコット／澤井啓夫／大場つぐみ・小畑健／河[illegible]田雄[illegible]
转载自WEEKLY FAMITSU № 841・№.842
www.plumbook.cn

Multi 战火兄弟连：进军30高地 FPS

游戏完全按照拍摄一部电影的规模来进行开发！

一向都是帮着其他公司移植游戏的Gearbox Software公司如今也要推出他们的原创游戏了。在这款育碧投入重金与Gearbox合作开发的《战火兄弟连：进军30高地》中，玩家将扮演马特·贝克中士，领导着在诺曼底登陆前散落在法国的101空降师小队在敌人后方冲锋陷阵。本作是基于真实故事背景改编的，随着剧情的展开，你必须在在两者之间做出抉择——是优先完成任务还是优先保住兄弟们的性命。《战火兄弟连》将把玩家完全浸入到历史上那具有决定性意义的8天中，让你体会到独一无二的画面、音效的游戏性。

游戏的类型不是简简单单的第一人称射击，在之前的同类游戏(如"《荣誉勋章》系列")中比较突出个人英雄主义，而本作加入了更多的战略要素，玩家除了操作贝克中士之外，还将通过小队控制模式来对自己的士兵发布命令，让他们来配合你的作战，例如要求拥有重武器的小组利用火力来压制敌人，再命令另一小组趁机迂回到敌人的侧面进行偷袭，同时自己再带领一支小队对敌人展开正面攻击。不用担心会手忙脚乱，因为你随时可以切换到俯视的观察模式……这在游戏机平台上还是第一款完全综合了两种不同游戏类型的作品。

游戏完全按照拍摄一部电影的规模来进行开发，与那部大红大紫的电视剧集《兄弟连》有些类似，在你的超过20名士兵的小队中每一个士兵都是根据真人来设计的，"大众脸"只会在敌方中出现(笑)，并且每一位士兵(无论敌我)都将拥有独立的AI，每个人都将根据战场的不同情况作出不同的反应，这将是具有革命性意义的AI系统。

游戏的故事背景是完全尊重历史的，游戏中的每一处环境，战场上的每一个细节，剧情中的每一个事件，军队中的每一个装备都是在经过严密的求证后才得以实现的，游戏的真实性将达到前所未有的高度。

游戏在开发的时候暂名为《战火兄弟连》，但是制作公司决心将这部作品打造为一套"连续剧"，所以将本作定为《战火兄弟连：进军30高地》，而游戏的续作已经在开发之中，看来制作公司对本作信心十足。



▲战斗系统将是前所未有的。



▲游戏中将收录很多战争的CG动画。



▲游戏的画面将十分养眼。

PS2 凯传 ACT

Legend of Kay JoWood 欧版 2005年3月11日

功夫加上猫……等于《凯传》！

在很久很久以前，有一个猫族生活和平地生活在一棵大树上。而我们幼小的主人公——凯只是一名武术学徒。有一天，实力强大的大猩猩王国袭击这个小村，虽然遭到了猫族的抵抗，但凯的父亲还是在战争中失去了行踪。为了捍卫村庄的和平并且寻找父亲的下落，凯决定踏上征途。

动作要素满分：《凯传》给人的第一感觉并非那可爱的猫猫的造型，而是主人公凯的一身"中国式"功夫。反手拿着刀奔跑、抬起左脚举起食指与中指念咒语、身穿一套传统的中国武术装束，无论从动态或静态，都充分体现出本作的动作场面源自中国功夫。使用中国功夫并非新题材，有不少美式游戏更直接沿用"李小龙"、"李连杰"等中国武打明星直接参与游戏，不过《凯传》并非普通的"攻击敌人→过关"型动作游戏，而是一款平台类动作游戏，也就是类似《超级马里奥64》、《瑞奇与叮当》那样，游戏中要操作凯利用小平台通过熔岩地带、在水中游泳并躲开大量机关、利用杠杆跳过悬崖地区、利用绳索到达新的地点等等。除了一般的攻击和跳跃外，作为武术学徒的凯还能使用大量的特技，根据不同的武器，凯所发动的招数也会有所变化。



RPG要素：由于游戏的题材十分武侠化，因此凯的武器也很冷兵器化。除了大刀外，游戏中还有剑、拳刃、鹰爪等等中国玩家耳熟能详的武器种类。此外，凯的服装也是可以更换的，官方声称所有的武器和服装一共超过了三十多种。游戏中还有不少交通工具，但这些交通工具并非只提供给玩家乘坐，不过在乘坐的同时往往还要接受一些挑战。

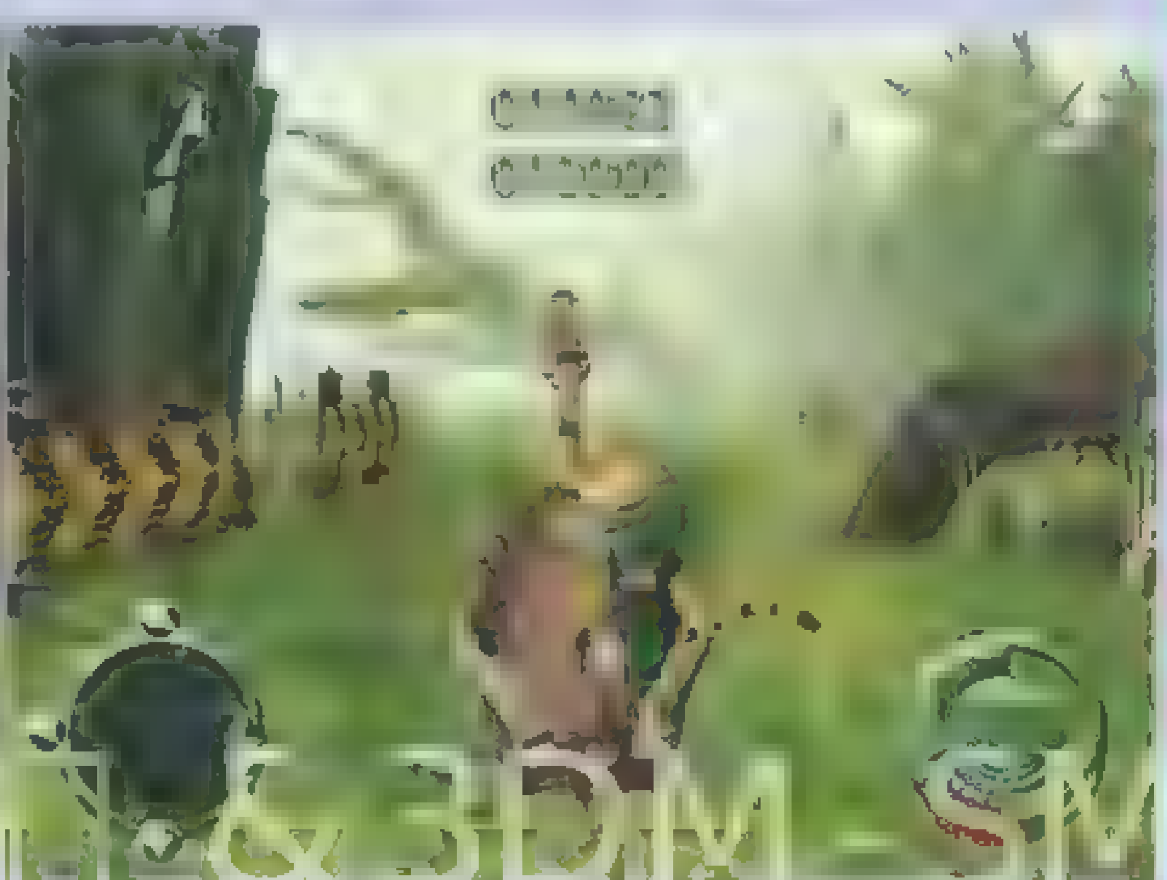
游戏即将于3月11日发售，大家就准备爱上这只武侠猫吧。



▲充满魄力的战斗画面。

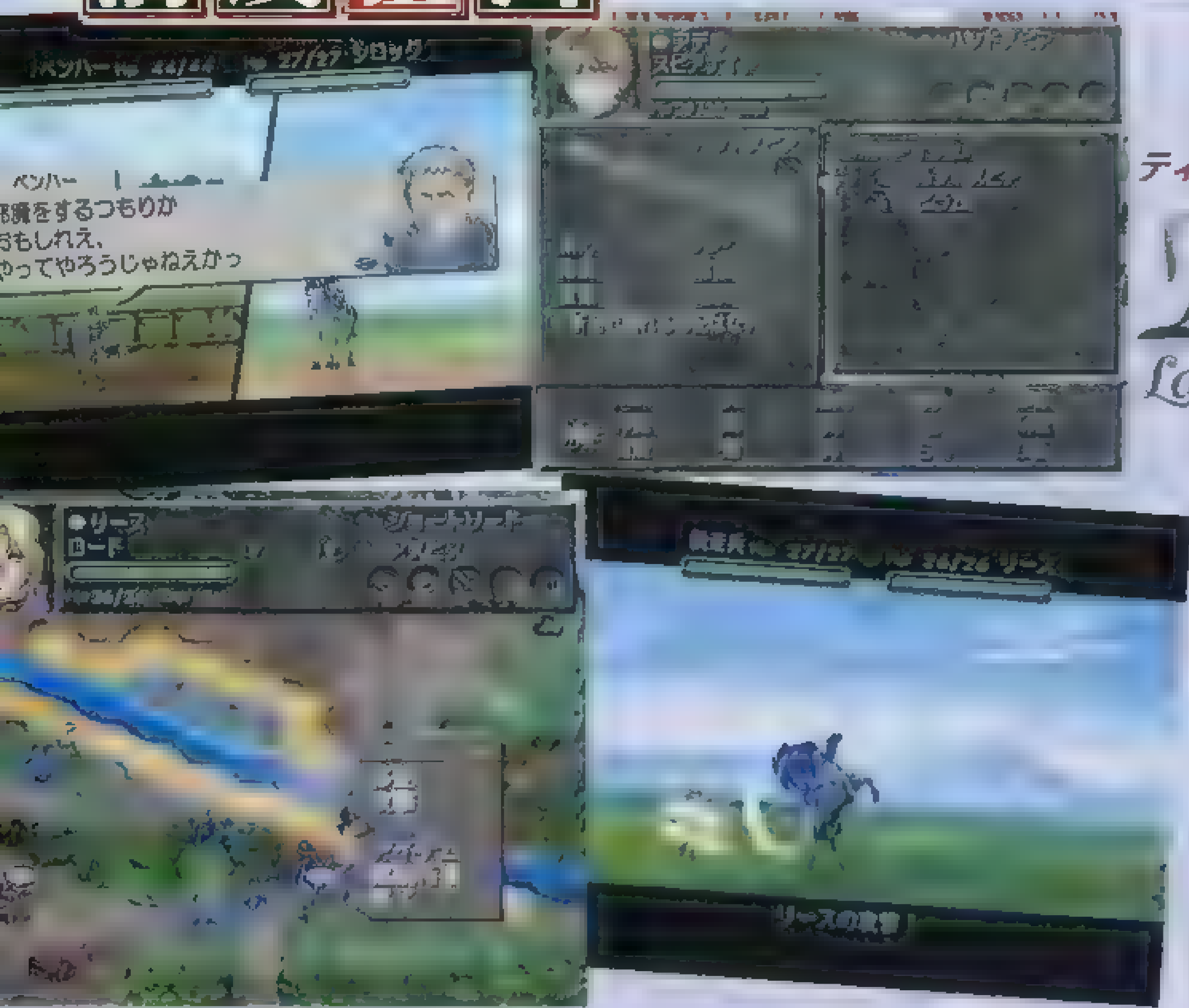


▲动作游戏又怎么能缺少这种刺激的玩法呢？



▲装束和武器的变化会从凯的身上直接表现出来。

©Copyright by Jowood Production /Developer by Big Ben
©2005 Gearbox Software. Published by Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.
www.plumbook.cn



ティアリングサーガシリーズ

Berwick Saga

Lazberia chronicle chapter 174 ベルウィックサーガ

《泪之指轮物语 尤托那英雄战记》发售的4年后，玩家们翘首企盼的系列最新作终于决定在PlayStation2上发售。玩家们等待了如此之久，终于来了他们的春天。在此向大家献上怒涛的5页内容，以解4年的饥渴。

贝里克物语 拉兹贝利亚编年史第174章 | Enterbrain | S·RPG
PS2 | Berwick Saga Lazberia chronicle chapter 174 | 预定2005年春 | 日版
价格未定

“《泪之指轮物语》系列”最新作公布!

本作的主要角色



2001年，在已经进入末期的PS上发售了一款S·RPG，那就是《泪之指轮物语 尤托那英雄战记》，由“火纹之父”著称的加贺昭三制作的该做顿时集中了诸多玩家的目光。虽然因此加贺被起诉，并且在2004年年底才公布了判决结果，但是大家对这款游戏的续作还是抱以了期望。因为前作那个性丰富的人物以及优美的剧情，绝妙的战略性以及吸引人的育成系统，让无数玩家无法自拔。而这次介绍的这款《贝里克物语》正是“《泪之指轮物语》系列”的最新作！游戏的故事剧本已经重新撰写，与前作并没有联系，而战斗系统也经过了一些进化，这样的游戏想必会再次将吸引FANS的。

本作的故事描写的是拉兹帝国与贝里克同盟诸国之间的战斗，游戏的主人公则是所属贝里克同盟诸国的希浓王国的利斯王子，而玩家就是要操纵利斯王子以及他的希浓骑士团与拉兹帝国进行战斗！



利斯

本作的主人公，草原之国“希浓公国”的王子。职业为领主，拥有“指挥官”的特技，其效果是让周围我方同伴的命中率上升。



沃德

希浓公国骑士队队长 职业为前辈骑士，其坚实的防御给人很强的信赖感。特技是“护卫”，效果是代替同伴承受攻击。



艾尔巴特

希浓骑士团的中坚力量，职业为剑与枪都能熟练运用的士官长骑士。特技是“挑发”，效果是将敌人吸引到他那里去。



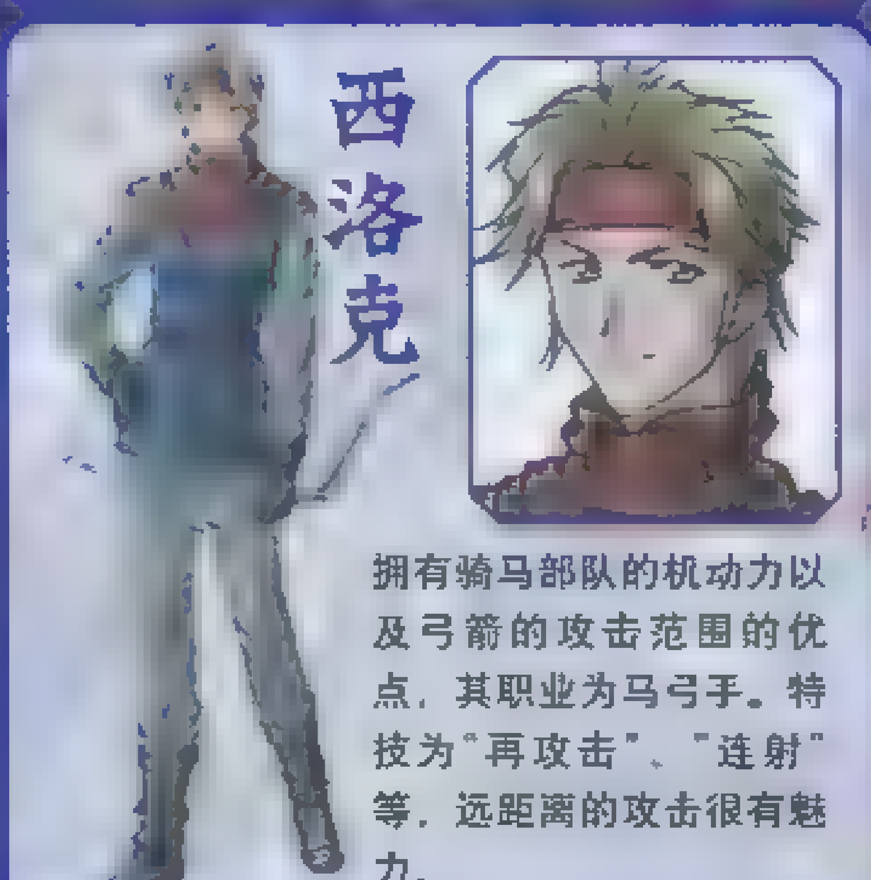
阿迪尔

擅长使用极快的速度进行战斗的骑士，其职业为枪骑士，拥有面对敌人的攻击能够先行进攻的“伏击”特技，属于速度型的角色。



里昂

拥有很强大的力量的骑士，其职业与阿迪尔一样，也是枪骑士。拥有“死斗”的特技，效果是战斗回合持续5回，但有被反击的危险。



西洛克

拥有骑马部队的机动力以及弓箭的攻击范围的优点，其职业为马弓手。特技为“再攻击”、“连射”等，远距离的攻击很有魅力。



克莉斯

擅长使用弓和石弓，希浓骑士团的红一点。职业为弓骑士。其特技是能够提升命中率的“狙击”，能够百分之百命中敌人。



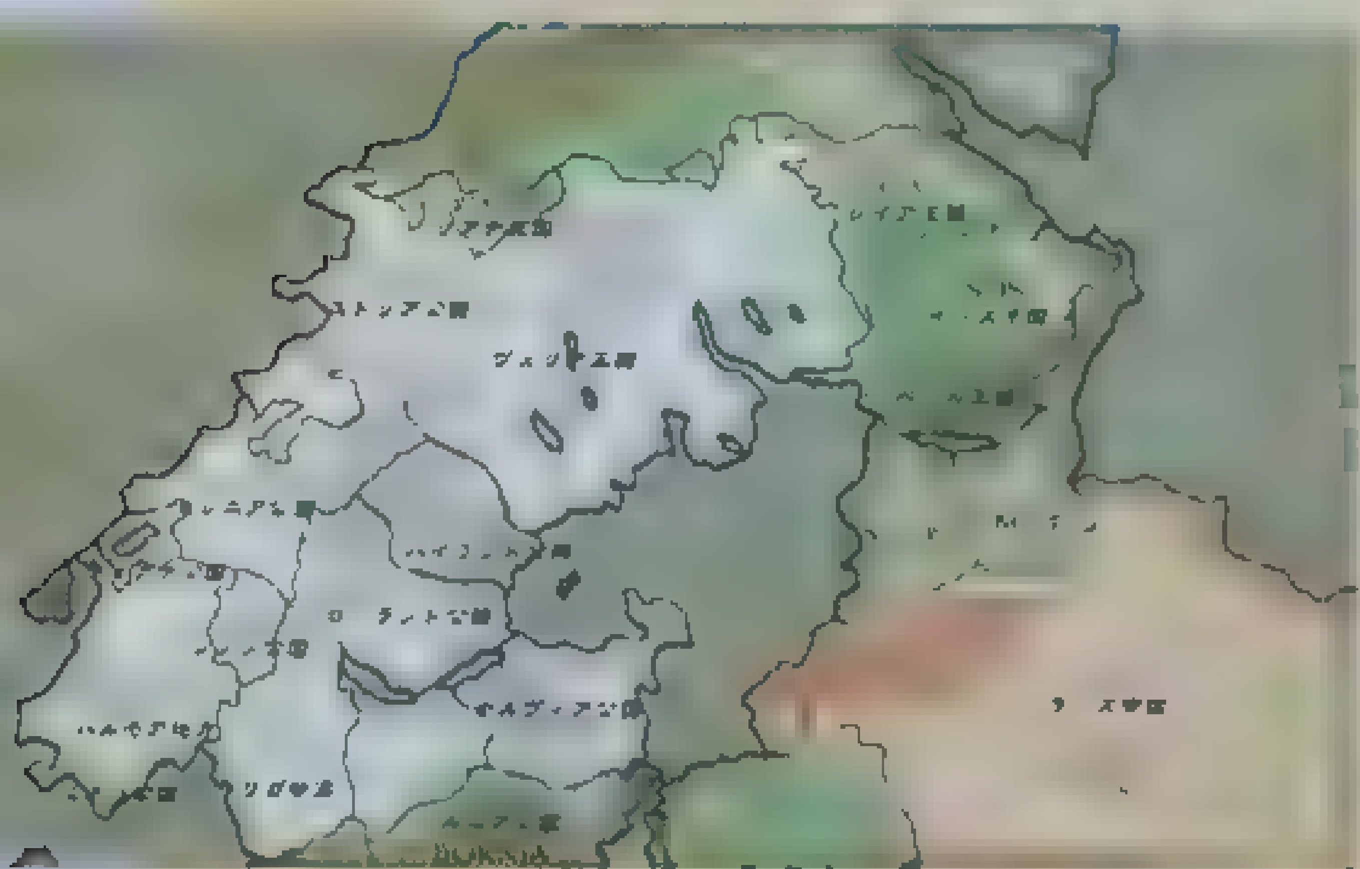
伊塞露娜

使用宝珠的修女，职业为修女。拥有每回合都能发动的“治愈”特技，其效果是少量回复周围同伴的HP，是一个很实用的特技。

©2005 ENTERBRAIN, INC. ※以上为开发中画面。
转载自WEEKLY FAMITSU № 841■文字：邪魔天使

贝里克同盟诸国向拉兹帝国发起挑战！

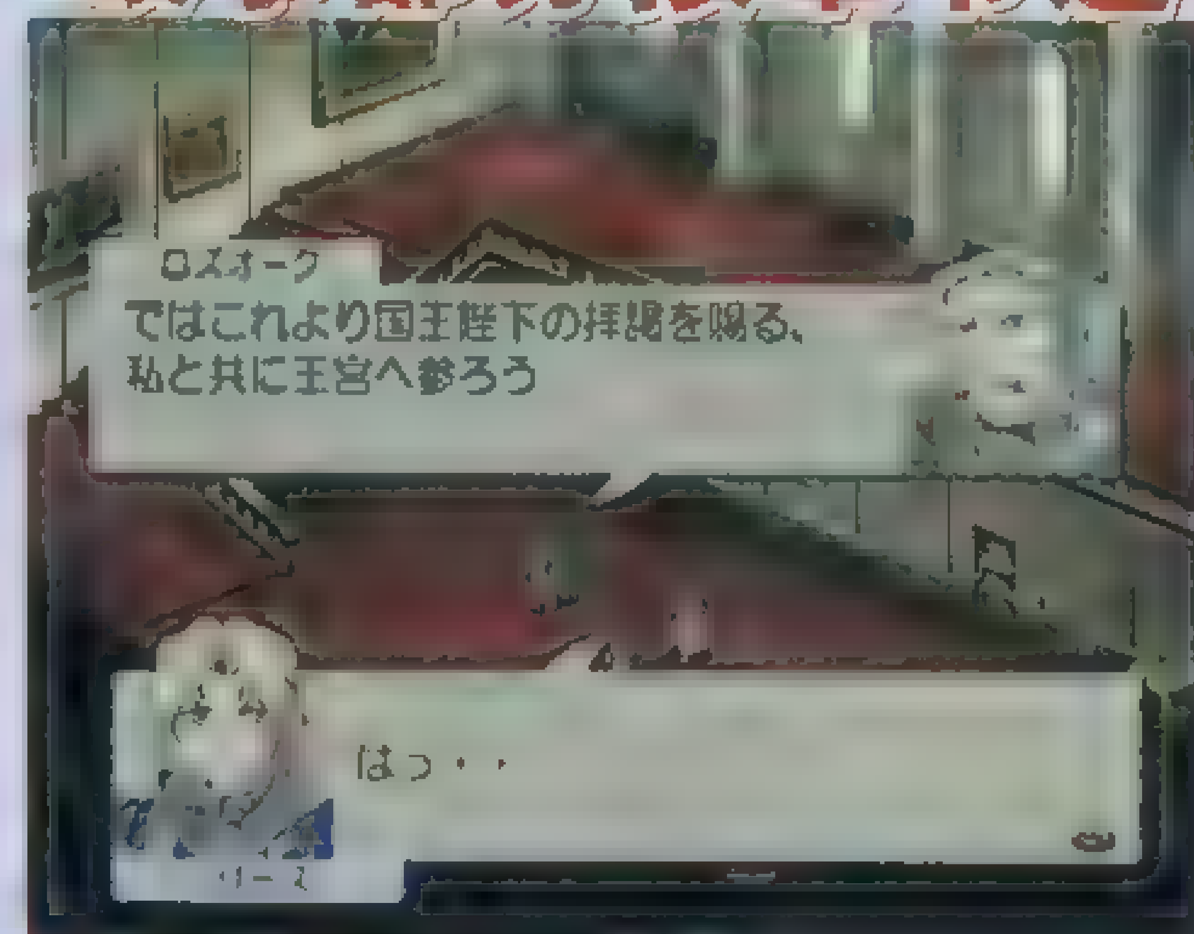
登场角色的数量众多、复杂而宏伟的故事情节，这就是这款《贝里克物语》最显著的特点。首先请大家看左下方的大陆地图，主人公利斯所在的希浓公国位于整个大陆的西边，并且国土面积是最小的。而君临大陆东边的大国就是利斯的敌国拉兹帝国了。为了对抗拉兹帝国，位于大陆西部的诸国结成了军事同盟，这就是贝里克同盟。当然，利斯的祖国希浓也是贝里克同盟的一员。另外，贝里克同盟的盟主贝利亚国王掌握有指挥整个同盟军队的权力。从下面的介绍中我们可以看出利斯正在寻求同盟的帮助。



楔子

战斗持续了500年……曾经在这片大陆上有一个名为拉兹贝利亚的帝国，这个由少数神官贵族统治多数奴隶人民的国家，在经过了数个世纪的繁荣之后忽然从这片大陆上消失了。之后，与拉兹贝利亚帝国有血亲关系的两个国家在这片大陆的东西方出现了，一个就是拉兹帝国，另一个就是贝利亚王国。两个国家互相都不承认对方，都相互憎恨对方，他们以圣战之名展开了无休止的战争。混乱、杀戮、憎恨、破坏，这些都像毒药一样侵蚀着人们的心。之后，必然性的，一名少年在这个混乱的时代降生了，之后他会不会被人们称颂为英雄，现在没人会知道……

故事部分按章节进行



◀游戏的故事是按照章节来进行的。游戏中主要的场景还是贝利亚王宫。

贝里克同盟

贝利亚王国

贝利亚王国是贝里克同盟的中心国家，在现代国王摩尔迪亚斯4世战死后，由王子沃尔肯斯继承了王位。



（统治）

贝里克7公国

- 伯尔尼亚公国
- 塞雷尼亚公国
- 罗兰德公国
- 海蓝德公国
- 尤托利亚公国
- ？
- 迪亚那公国
- 密涅瓦公国
- 利亚那王国

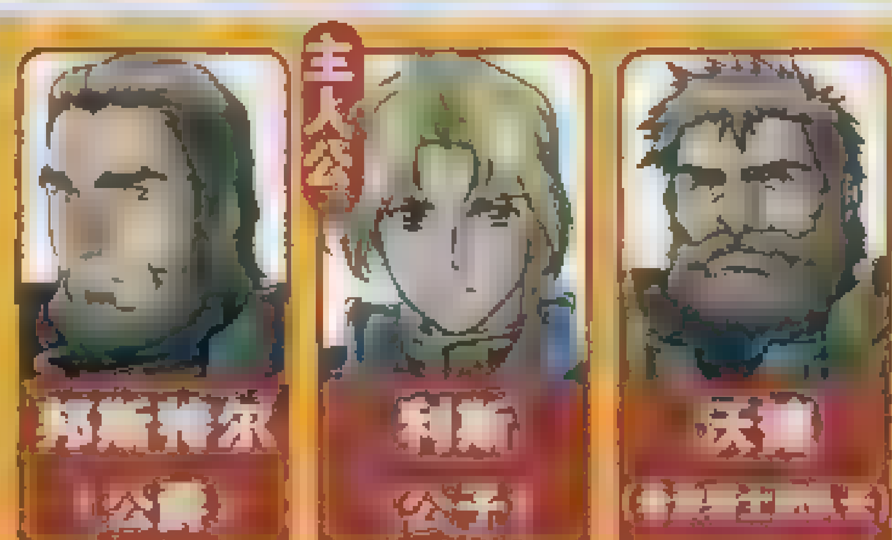
纳尔维亚公国

整个故事的起点，因为拉兹帝国的进攻而从王都逃亡的贝利亚国王在这里向诸同盟国发出了召集的命令。



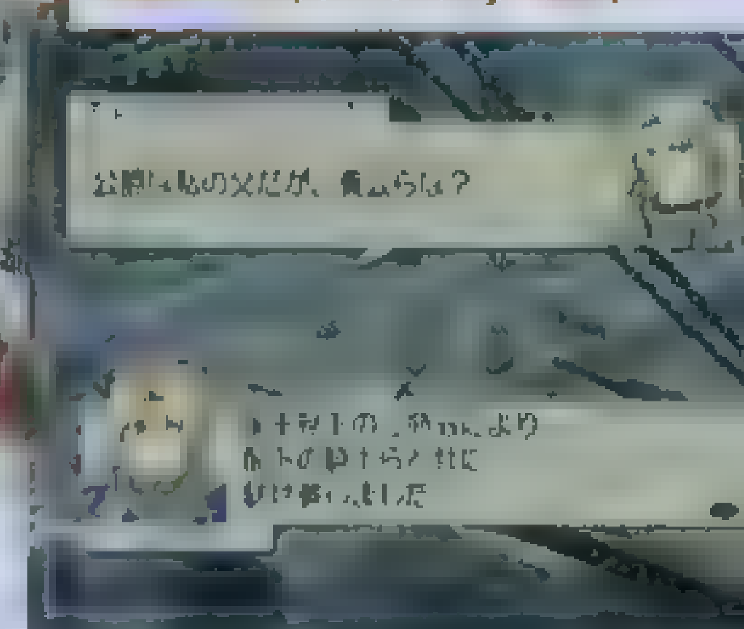
希浓公国

希浓公国是位于大陆西边草原的一个小国，本作《贝里克物语》的主人公利斯就是这个国家的公子。

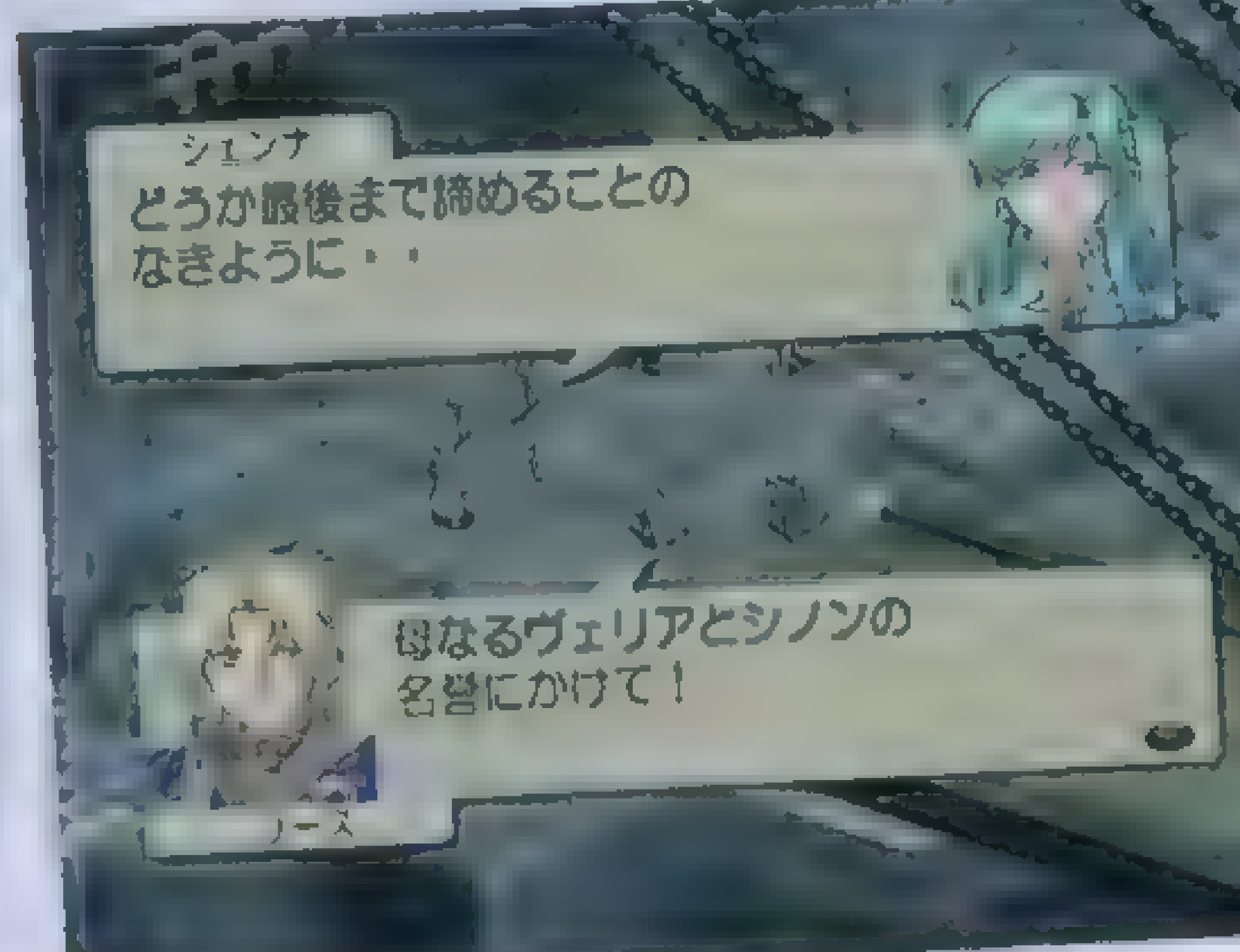


与盟主的会面





▲▶与贝利亚国王沃尔肯斯以及纳尔维亚公子梵米利昂的见面。



▶贝利亚公主仙娜正在叮嘱马上就要奔赴战场的利斯，看来她是个很温柔善良的女孩。

东方3国

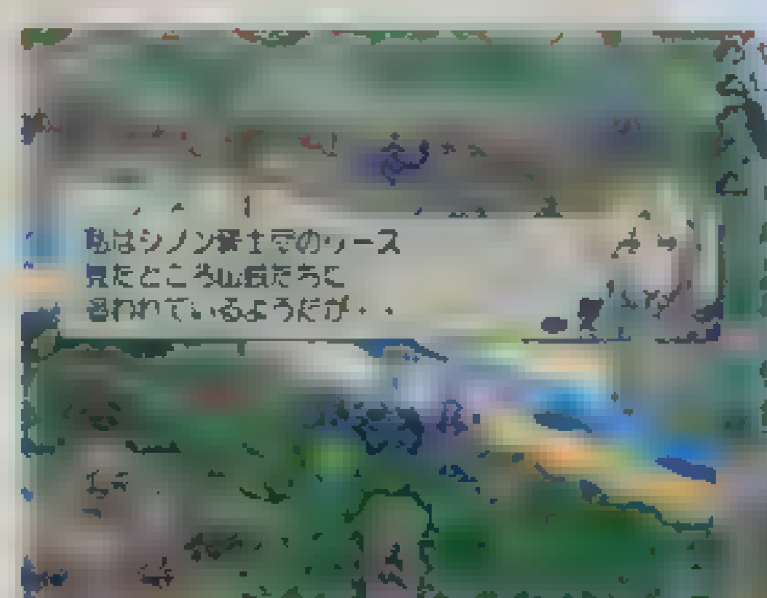
雷亚王国	伊西斯王国	佩希尔王国

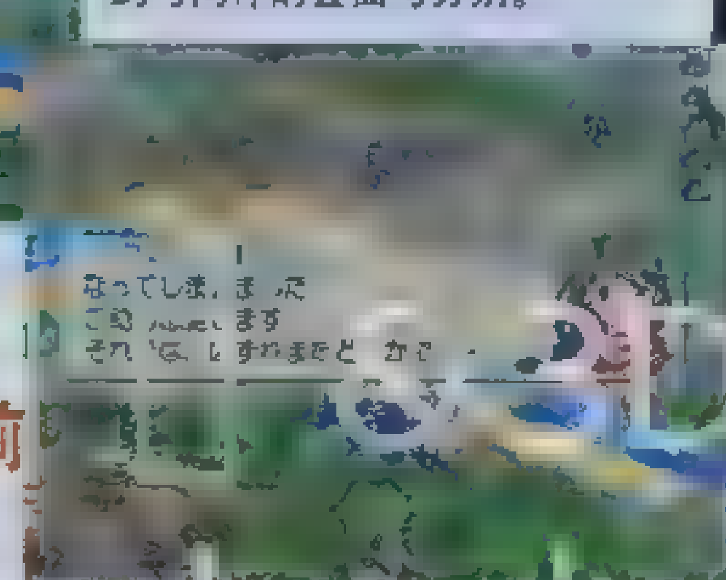
拉兹帝国

与拉兹贝利亚帝国有血亲关系，现在统治大陆东方的大国。为了让临近的诸国成为其手下，而开始展开对他们进行侵略。

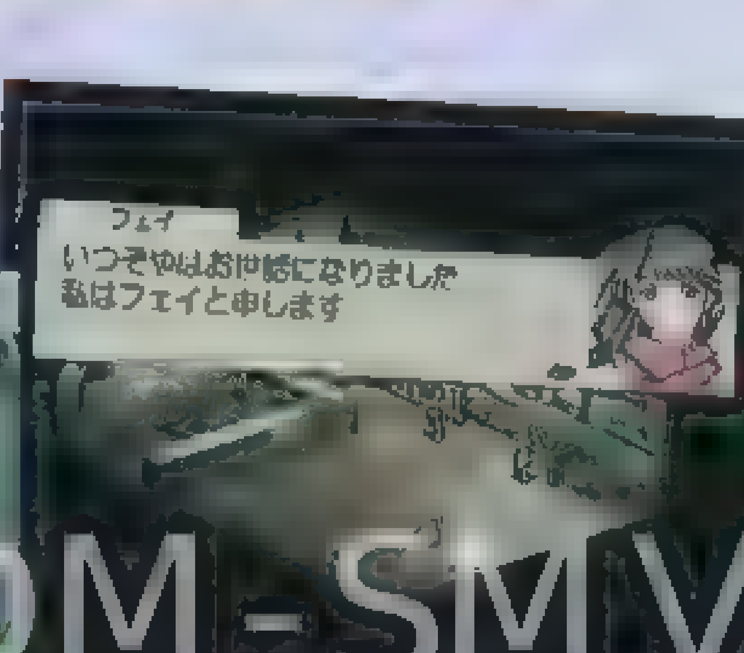


为了阻止帝国的侵略！





▼▶不论是战斗部分还是在城镇里都会发生情节，此时我们可以看到与同伴的会面与分别。



各种各样的故事将会展现在我们面前

在纳尔维亚的街市设立有各种设施！

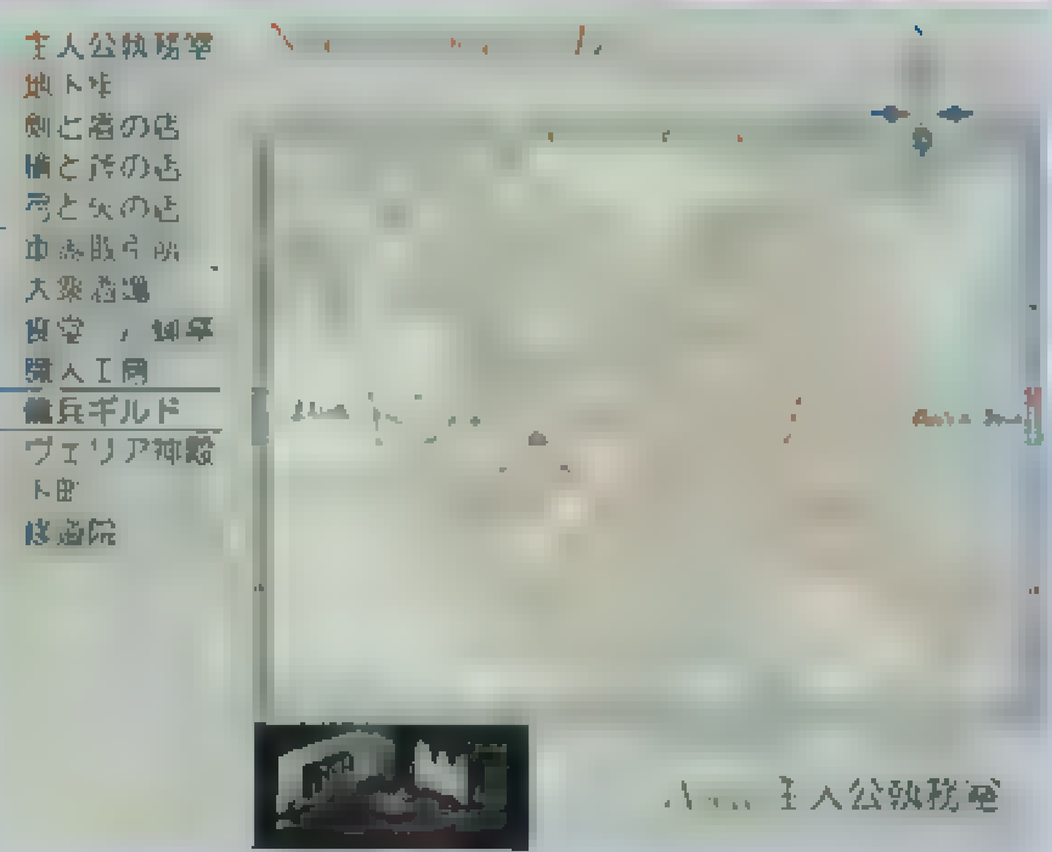
在王宫中进行商榷，然后明白出击任务的内容，之后就到利斯一行的据点纳尔维亚的街市进行战斗的整备。在街市上可以购买武器和防具，还可以进行情报的收集工作。

另外，在街市中还有一个必不可少的地方——佣兵工会。在本作中，于战斗部分中出现的战斗同伴，很多都是“佣兵”，主人公率领的希浓骑士团为了完成一个很难完成的任务有时也会雇佣一些佣兵与他们一起共同作战。而这些佣兵并不是炮灰，他们与希浓骑士团的其他同伴一样，也是可以进行培养的。

街市中作为据点的场所

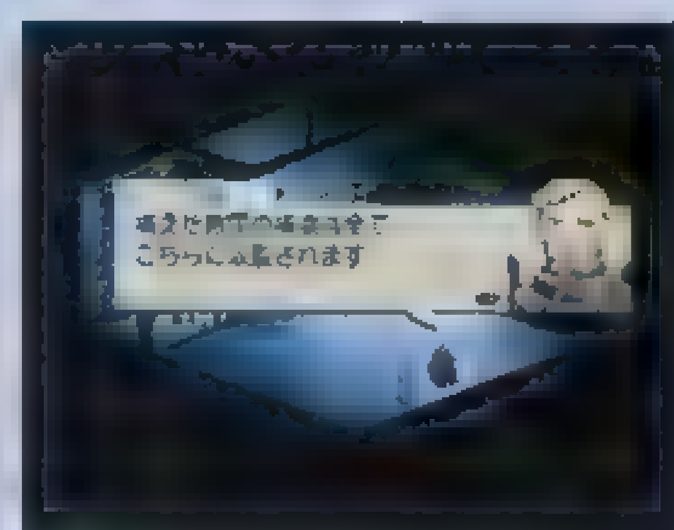
执务室

纳尔维亚的街市作为故事情节的一部分自然会在游戏中登场 在这里可以进行出击内容的确认还可以利用街市内的设施对自己的部队进行强化。另外，还有可能碰到市民向你委托任务的事件发生。



地下监狱

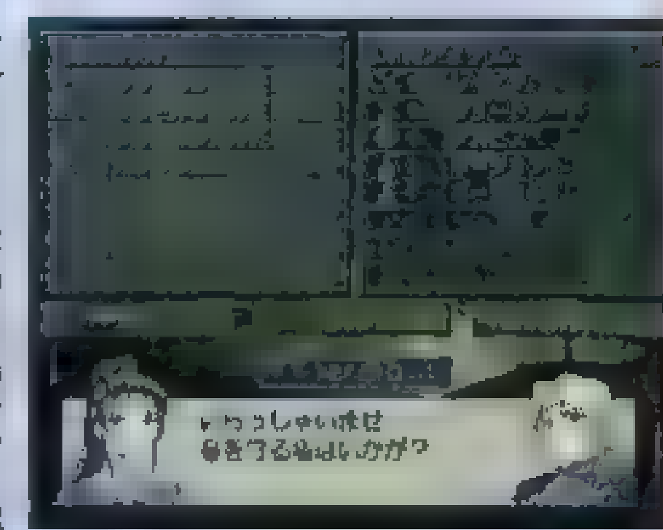
在战斗中可以捕获敌国的士兵，这个地下监狱就是收留那些战俘的场所。会在这里说得同伴吗？



▶敌国还会向你提出交换条件交换俘虏，答应与否就看玩家你了。

各种商店

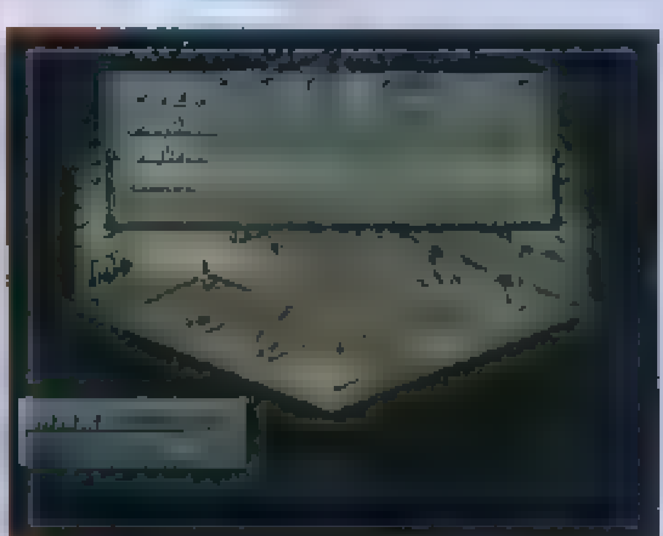
街市中有剑与盾、枪与斧、弓与矢的商店，武器防具在战斗中消耗得很快，所以事先预备是很重要的。



▶商店中出售的商品每个月都会有一些改变，所以随时查看商品种类是很有必要的。

军马交易所

军马交易所是骑兵单位不可缺少的重要设施。马会根据品种的不同拥有自己的特点 当然，越好马越贵。



◀如果要购[illegible]话，与[illegible]瘦的马”相[illegible]当[illegible]很精神的马[illegible]。

大众酒场

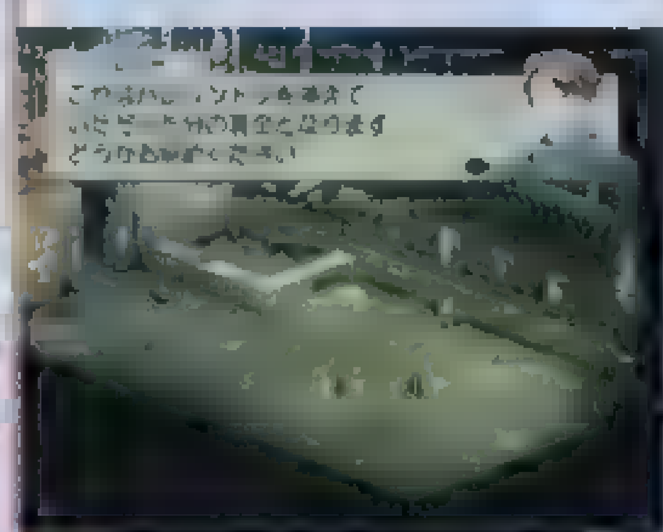
商人、佣兵、市民经常聚集的场所，不管是有价值的东西还是没价值的东西，在这里都能听到相关的传闻。



◀酒场一直[illegible]龙[illegible]混[illegible]这里的老板[illegible]阿[illegible]兄[illegible]这里有可能碰到[illegible]的[illegible]兵[illegible]。

佣兵工会

寻找雇主的佣兵们所聚集的场所。佣兵们会接受国家以及市民的委托，在这里也会得到“通缉犯”的情报。



◀如果解[illegible]市民所[illegible]的任务，就会得[illegible]金[illegible]者道具[illegible]其中有可能得[illegible]道具哦。

修道院

修道院是医治病人以及伤员的设施，在修道院里面可以看到墓地，在这里可以看到阵亡的同伴的墓碑。



◀想必玩家[illegible]在这里看到有一个墓碑[illegible]为了让这里永没有墓碑，大家努力吧！

川蜂亭

大陆上有纳尔维亚的料理第一一说 这里有一家非常棒的餐馆，据说吃了他们的料理角色的身体状况会发生改变……

职人工房

这里有制造武器防具的锻冶职人 也有调合炼成道具和药品的炼金术师，如果你有特殊材料的话……

维利压神殿

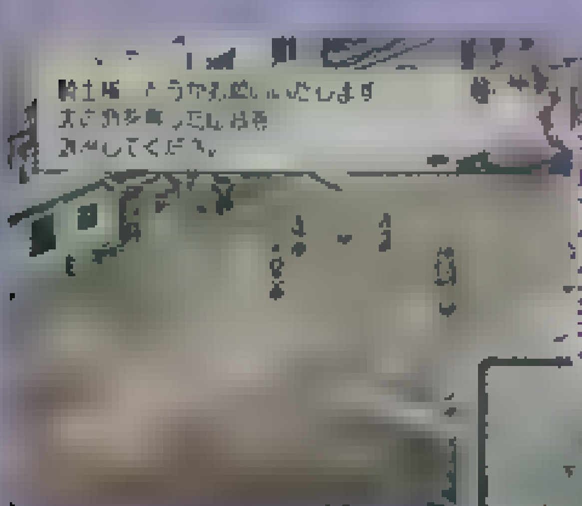
在维利压神殿中可以给予“宝玉”，而宝玉正是神官以及魔道士实用魔法时不可或缺的重要道具。

平民区

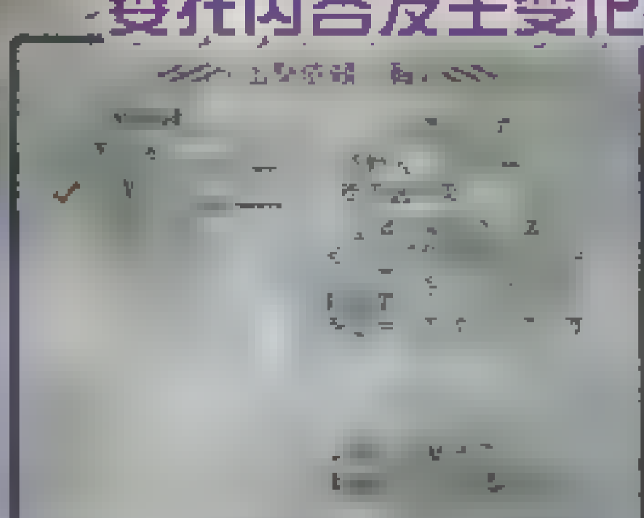
一般市民所居住的场所，在这里有很多因为战争而失去兄弟的小孩以及年老的老人。

市民的委托任务发生

在街市上是会发生市民们委托任务的事件的，委托内容从回收道具这样的小事到“一起出击”这样的战斗部分都有。大部分的任务都是有时效性的，所以大家要多多地接任务，免得过了这个村就没这个店了。



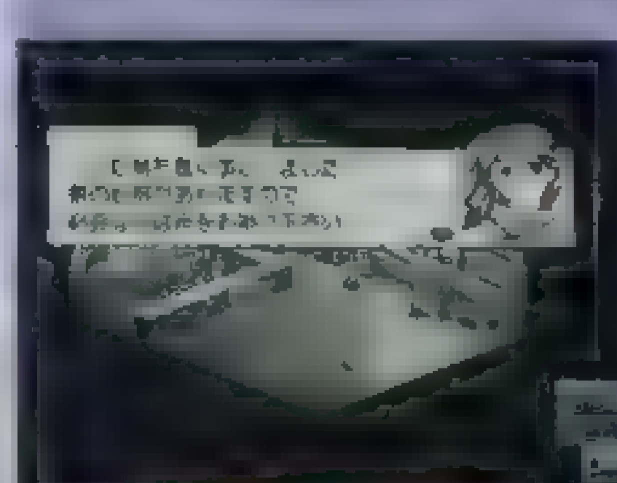
根据故事的进行状况委托内容发生变化



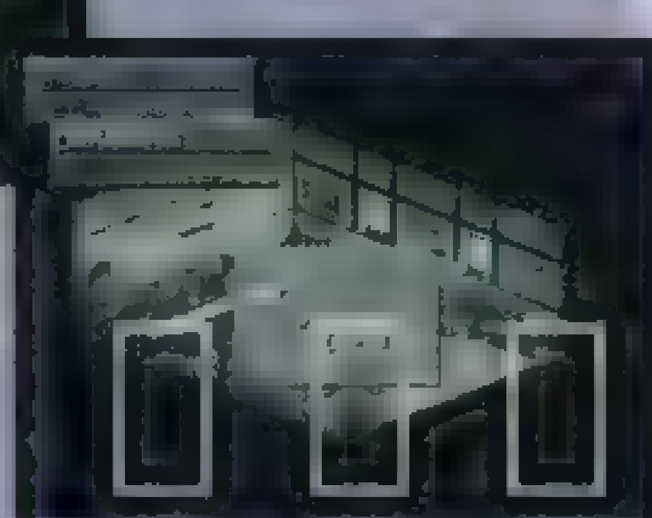
▲▶从村民那接受击退山贼的任务，在这个地方山贼在街道上随处都是，并且做着无法无天的勾当。

雇佣佣兵增强战斗力

在本作中，可以消费一定量的金钱在一定时间内雇佣佣兵。佣兵 般都在城镇里的酒场以及佣兵工会里，如果在战术地图上曾经碰到过，那么他们就有可能在佣兵工会里出现，佣兵中不乏有强力的同伴存在。



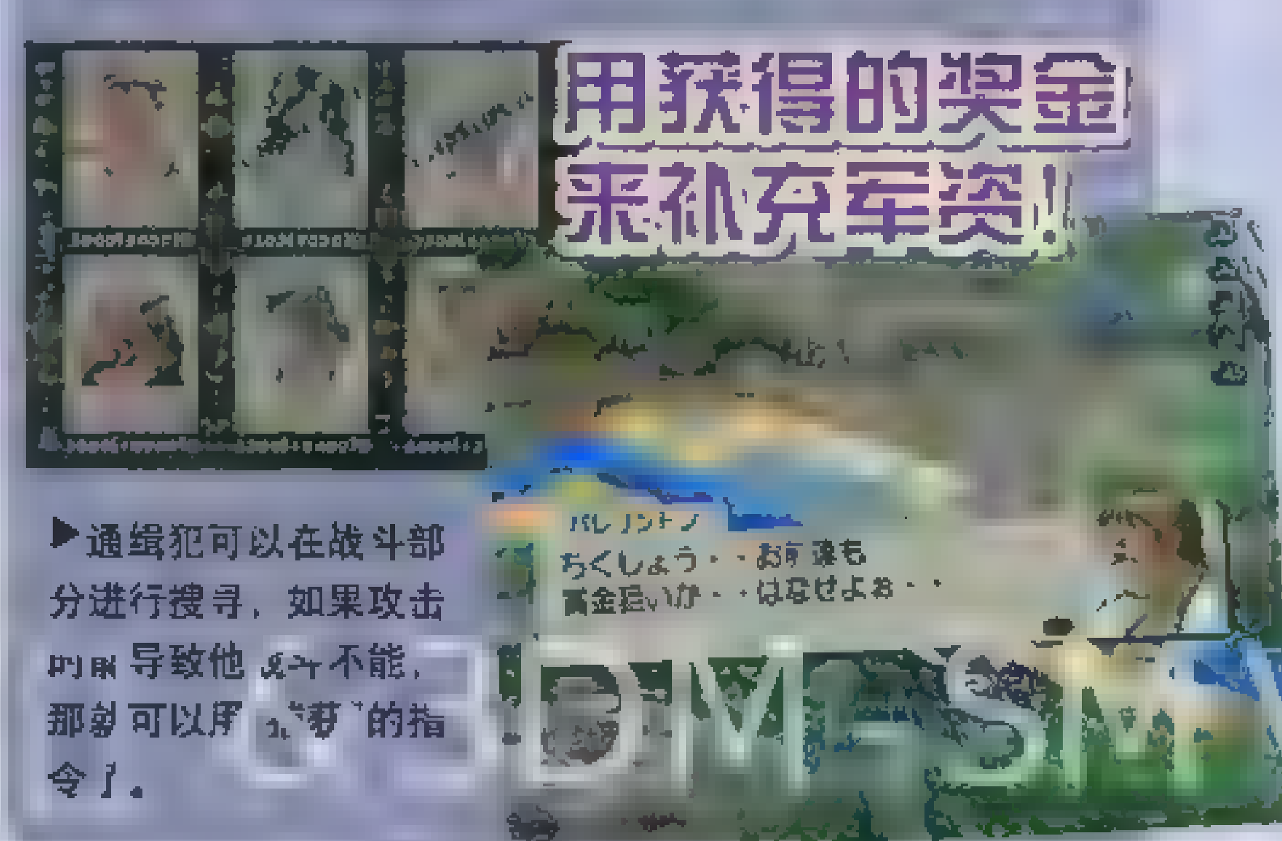
◀在战术地图画面碰到了菲。玩家可以确认佣兵的能力值以及所持有的道具，这可以作为雇佣时的参考。



游戏还存在佣兵独自的故事情节

捕获通缉犯！

在这个世界里还很多通缉犯，通缉犯可以在佣兵工会里得以确认。如果在战术地图上将其“捕获”，那就可以换得赏金。另外，如果是用“捕获”那就能得到全部赏金，而将通缉犯打倒则只能得一半的赏金。



用获得的奖金来补充军资！

▶通缉犯可以在战斗部分进行搜寻，如果攻击时间导致他[illegible]不能，那就可以用[illegible]“[illegible]”的指令了。

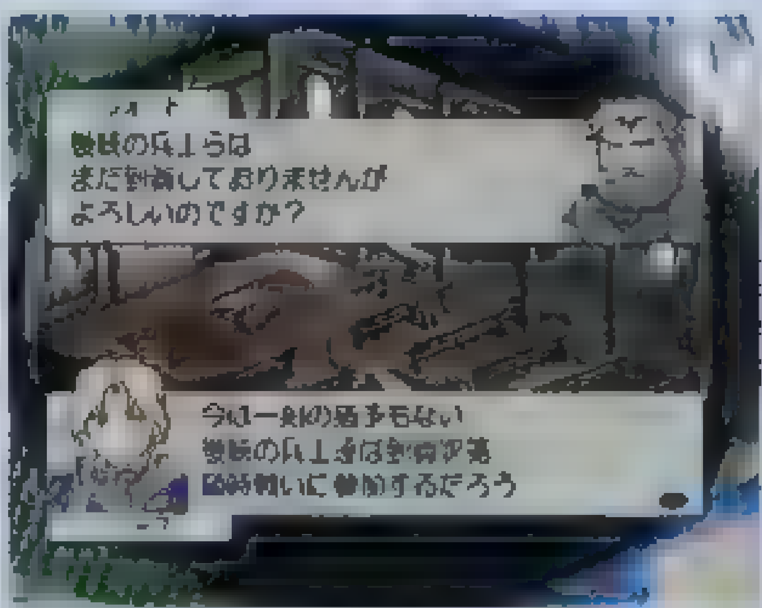
3DM-SM

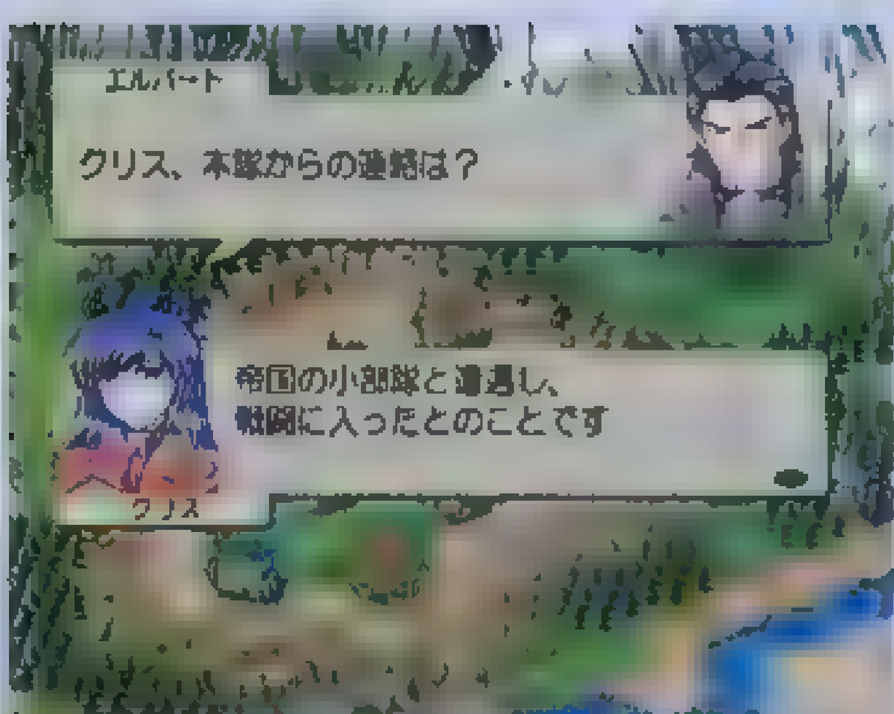
大量新要素追加 更加进化的战斗

本作的战斗是敌我双方的大乱斗，能力不同的同伴能在战斗中发挥各自不同的作用。与传统S·RPG一样，玩家要一个个移动作战单位来进行对敌人的进攻和据点的制压。每一章都有各自的胜利条件，完成胜利条件即可过关，比如全灭敌人、特定地点脱出等。

另外，除了上面所说的，本作还有自己独自的特点存在。其中，最重要的就是“同时回合制”，下面我们将向各位玩家进行详细的介绍，大家可以看到，这一系统完全改变了整个游戏的玩法。而六边形的移动格子大大增加了游戏的战略性，会让玩家体验到更加紧张刺激的战斗。

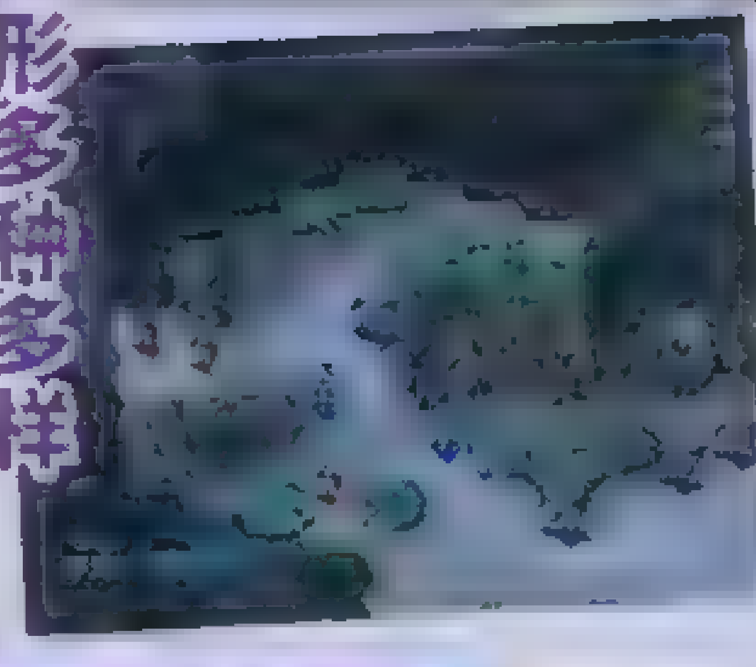
▶在街市中选择出击的指令，在发生了情节之后就会进入战斗部分。





▲在战斗部分发生了剧情，这些剧情只有在满足了特定的条件下才会发生。





地形多种多样 在这片土地上展开了正义之战！

战术地图变成了六边形！



▲与前作的四边形格子区分了开来，本作中角色的移动格子变成了六边形。熟悉了四边形格子的玩家也许会觉得怪怪的……

最大的看点！同时回合制

本作中所谓“回合”并不像前作那样将我方移动的回合和敌方移动的回合区分开来，而是类似于“时间段”这样的概念。前作采用的还是传统S·RPG的回合制，即当我方所有角色都行动结束或直接选择“回合终了”时才会结束一个回合，然后轮到敌人行动的回合，依此反复。而在本作中，敌我双方不管是谁，在一个回合中都有获得行动的机会，属于混合性质的行动顺序，如果简单地说的话，那就是敌我作战单位一个一个行动的系统。而行动可能的机会则是根据我军作战单位数量与敌军作战单位数量的比率而发生变化，行动顺序显示在画面的右上方。当轮到某一方行动时，可以在还未行动的作战单位中任意选择一个行动，这样一来，游戏的战略性就会大大加强。



醒目！

我军用青色表示，敌军用红色表示。图中右上方显示的是该回合内敌我双方行动的机会数，要注意的是有时行动顺序并不是按照我方→敌方这样的顺序来的。

实际上游戏是按照这样的流程进行的



从上方的图标我们可以知道，行动是按照我方→敌→敌→敌→我方这样的顺序进行的。最上方显示的可行动部队的标志是青色，这表明此时可以从我方还未行动的角色中选择一名让他行动。上图中将标有○的角色移动后，结束该回合。



因为我方角色已经行动，所以右上方显示行动顺序的标志会向上移动一格，这次轮到敌人行动，而且是连续3次行动。出现这样的情况是因为敌人部队的数量多于我方部队的数量，也就是说打倒敌人越多对我方越有利。

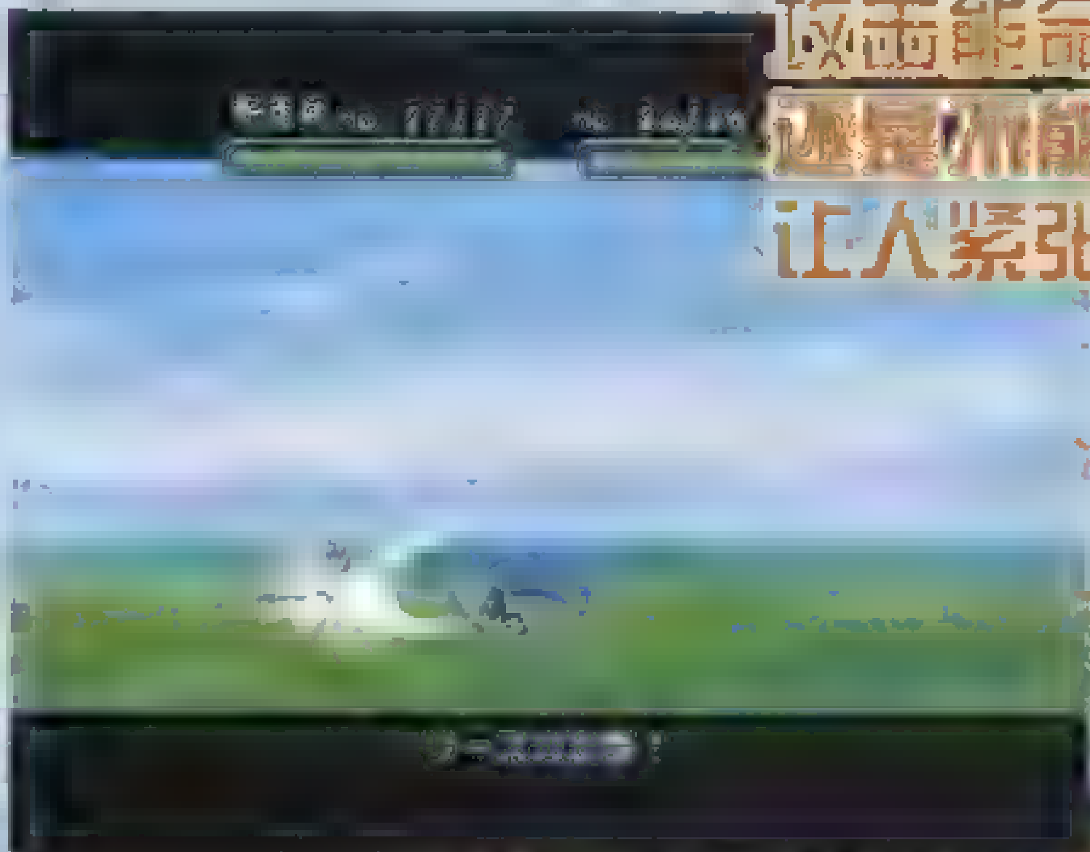


敌军3次行动后又轮到我方行动。本作中通过这种行动方式的反复进行，在敌我双方的所有作战单位行动完了之前都有机会行动。这样一来，不仅是作战单位移动的也就是开始行动的时机也变得非常重要了。

先手攻击能够给予敌人伤害？

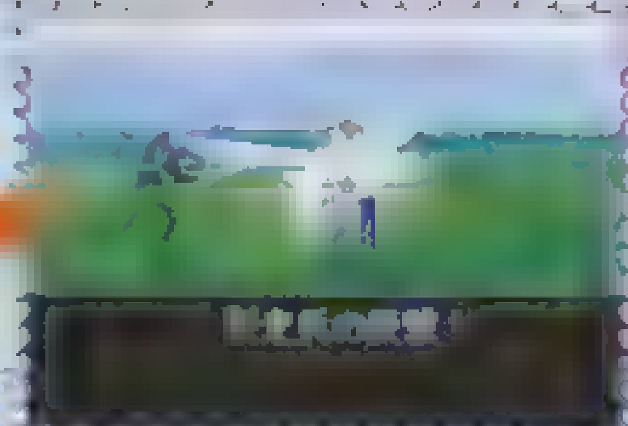
在本作中，除了一部分例外之外，如果先手攻击命中敌人并给予伤害的话，那么后手一方是不能进行反击的。因此，以攻击为主的角色强调的是“命中率”，以回避为主的角色强调的则是“回避率”，这些都给战斗结果带来很大的影响。

攻击能命中？还是不能命中？让人紧张万分



◀主人公利斯的攻击命中敌人！这样一来就不会受到敌人的反击了





▶但是，如果攻击被敌人回避的话，那么就……受到敌人的反击！

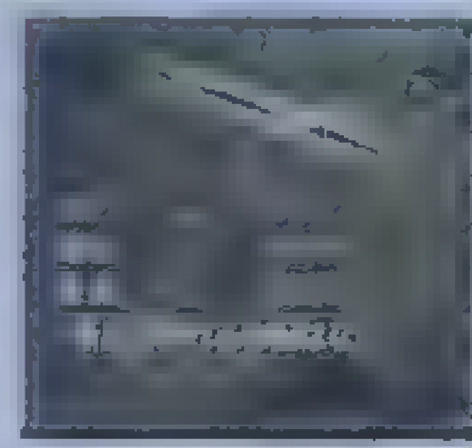
受到敌人的猛烈反击！

关于武器射程

游戏中根据装备的武器种类不同，其攻击范围是会发生变化的。在攻击的时候，如果注意武器的射程的话，那就可以在不被反击的情况下尽情攻击了。另外，能使用的武器种类也是根据角色的职业而定的。

0射程武器

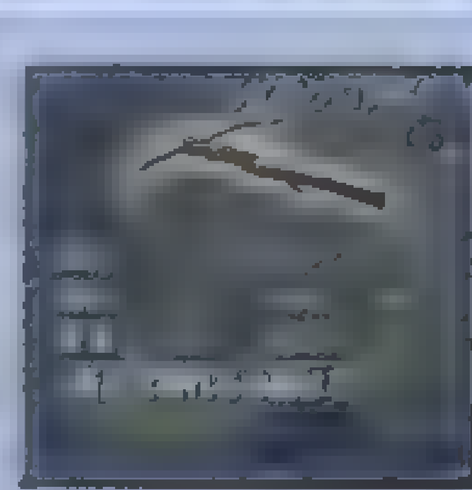
0射程的武器只能对处于邻接状态的对手进行攻击，具体来说大部分的剑、枪、斧都属于0射程武器，也是游戏中最常用的武器。





1射程武器

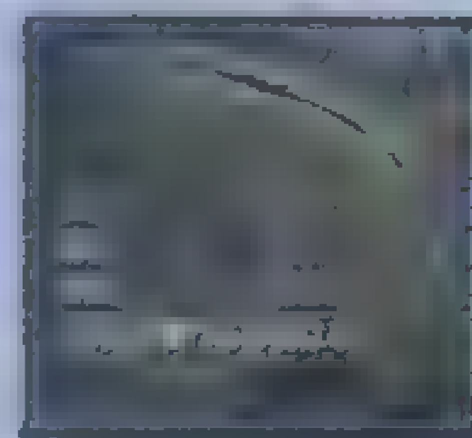
不管是邻接还是有一定距离都能进攻的武器，比如石弓(Bow Gun)有0～1的射程，那么基本上来说是不会受到0射程武器的反击的。





1～2射程武器

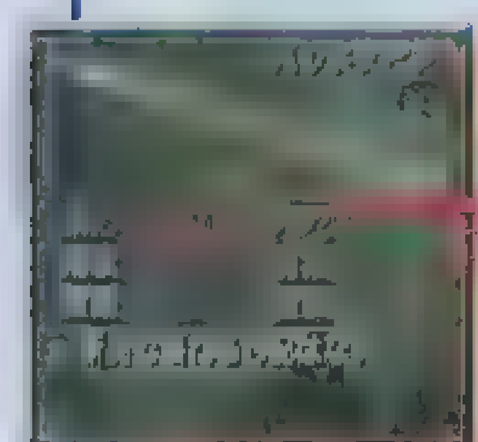
像弓箭等这样距离一格同样可以进行攻击的武器，不过要注意的是距离远的话其命中率会下降，可以对1射程的武器进行反击。





枪 移动攻击威力上升

属于“枪”系的武器，如果满足了特定的条件就能“提升威力”。枪可以进行移动攻击，因此按照移动距离的比例，枪的威力会得到提升，这与中世纪骑士用枪冲刺攻击是一样的道理。

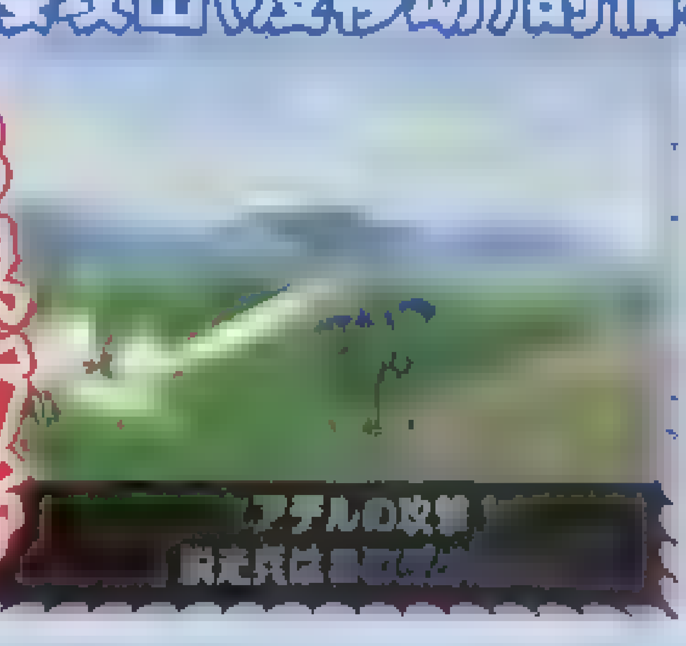


醒目！

▲Hand Spear的威力一栏中写着“5+1H”，这个“H”表示的就是移动时经过的格子数，它直接影响到攻击时的威力。



邻接攻击(没移动)的情况



8点伤害

移动攻击的情况



15点伤害

盾 效果发动 防御力上升

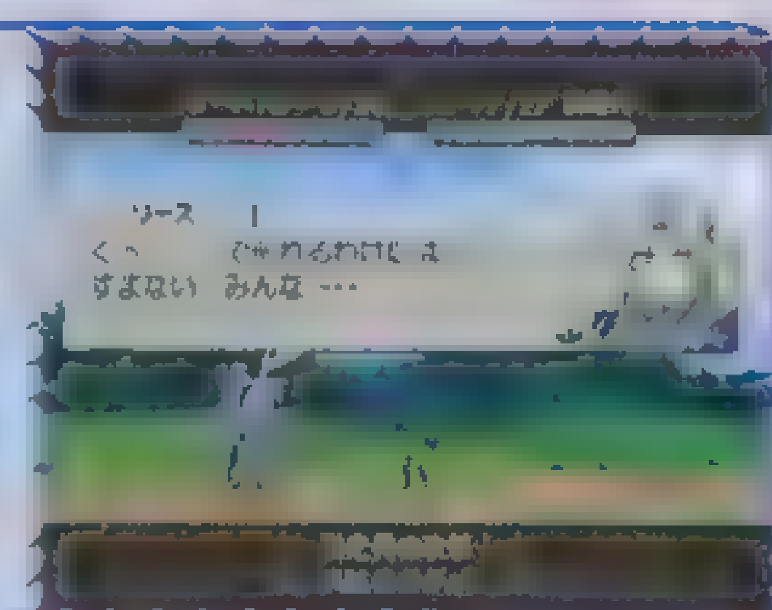
骑士等职业可以装备盾牌，游戏中盾分成了S、M、L三种大小，每种大小的盾其重量以及防御力是不一样的。装备了盾之后，根据盾的技能级别会发动“防御力上升”的特技，此时就能防御住对手的攻击了。



▲当盾的技能发动后受到的伤害就会减少，是非常实用的技能。

死 不会复生的死亡的同伴

当角色受到攻击后就会减HP，当减到0时该角色就会死亡。在本作中死亡的同伴是不会复活的，他们会埋在墓地里，玩家们去修道院时就可以看到他们的墓碑。





▶如果HP减少到一定程度那就需要立即用回复药或回复魔法为其回复HP。

此时才知道生命的重要

马 也有HP的概念

本作中骑兵所骑的马也是有HP的，当处于骑乘状态时遭到攻击的话，与此同时马也会受到伤害。当然，最糟糕的情况自然是马匹死亡，此时就要到城镇里的军马交易所购买新的马匹了。

战斗中马也是有可能死亡的！





▲▶当失去战马的是时候，就要到城镇的军马交易所去买马匹。所以大家要注意，骑兵作战时，尽量不要让战马死亡。

开发情况 80%

以“同时回合制”为首，本作中与战术相关的要素非常丰富，其中的战斗可能会让你有种喘不过气来的感觉。敬请期待这款超有可玩性的作品吧。

斗鱼	Sammy	FTG
PS2 THE Rumble FISH	2005年3月17	日版
对应周边未定		

THE RUMBLE FISH

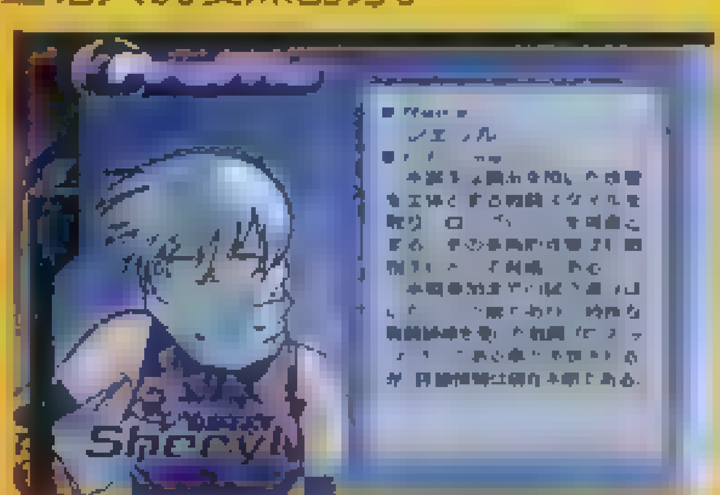
使用"钢丝"的新角色谢莉尔大公开!



谢莉尔 Sheryl

性别 女 年龄 19岁
国籍 德国
血型 AB Rh+)
身高 165cm
体重 42kg
三围 84 55 81

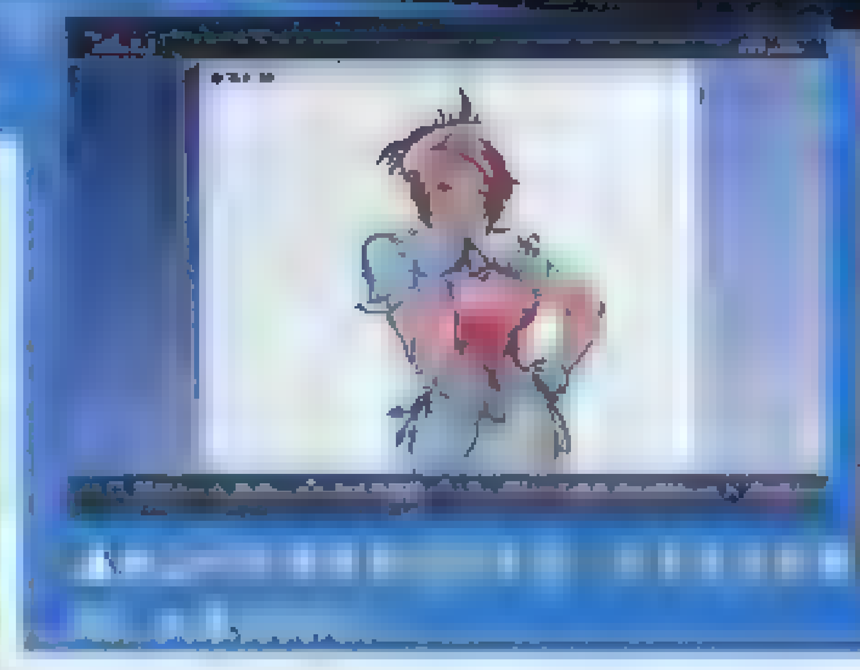
使用"钢丝"，擅长擒拿、切断、突击等攻击方式，冷酷，不会将自己的感情表露在外。为了达到目的会事先制定周密的计划，然后才开始行动。在执行任务的时候不喜欢有其他事情打扰，因此"一点都不懂规矩"就成为了她的口头禅。说话言简意赅，经常是省略掉主语只说要点部分。



Sammy在继《罪恶装备》之后又推出了街机游戏《斗鱼》，一经推出就获得了极高的人气。游戏的舞台是被称为"F.F.S."的格斗大会，而参加这次大会的格斗家也都个性丰富，看来他们之间的激战一定很有看头。不过按惯例，Sammy不会满足于街机上的成功，于是移植到家用机上就是顺理成章的事了。《斗鱼》移植到PS2上之后，Sammy还是按传统，新增了新角色，这次介绍的新角色就是其中一个——谢莉尔。她的武器是特制的钢丝，擅长中长距离的攻击，必杀技也丰富多彩而且招式也非常华丽，看来推出之后一定会成为各个玩家争相使用的角色。

新设的画廊模式





完成所有图鉴吧!



◀利用钢丝停在空中的技，并且可以派生出很多技。



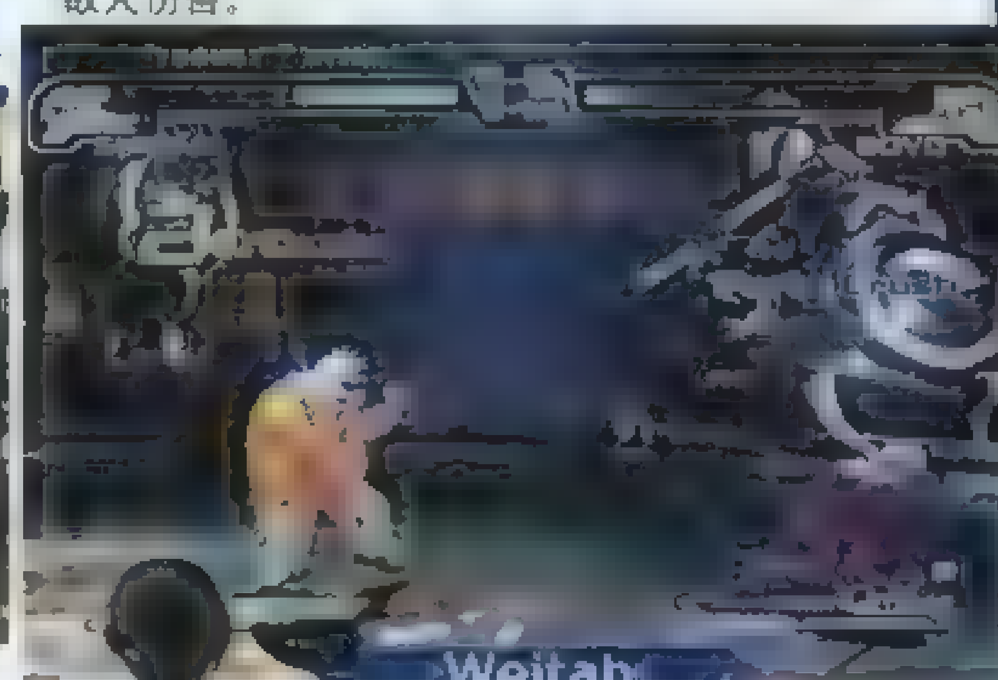
▲在画面上配置标有红色数字的记号，输入指令之后可以让钢丝按数字的顺序给予敌人伤害。



▶钢丝变成网状保护谢莉尔，是一个防御技巧。



▶让钢丝向前方飞出，并释放出电击，威力不小。

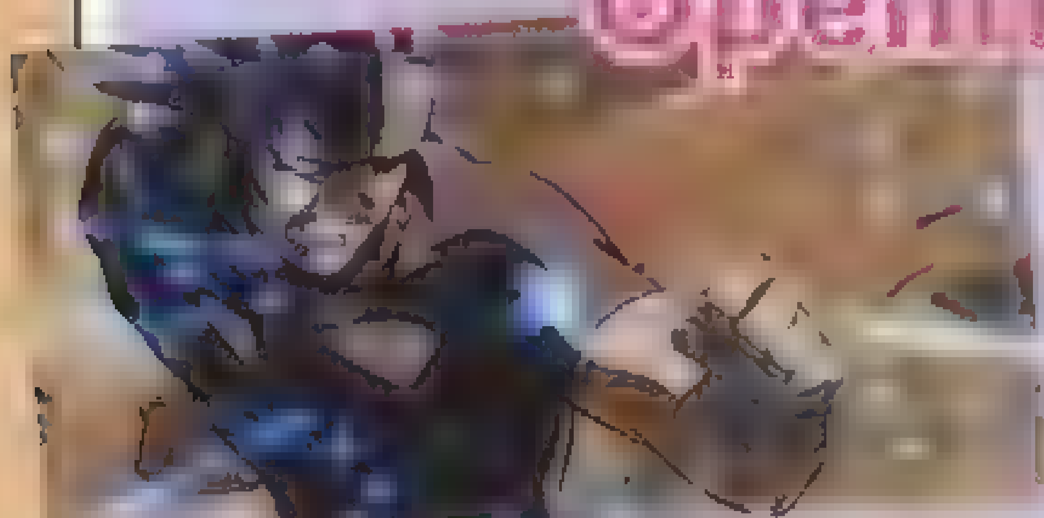




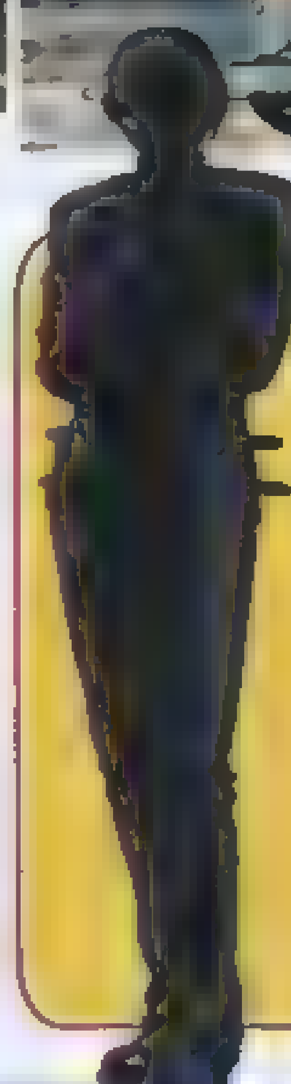
▲向前方飞出钢丝，强攻击是带有蓄力的攻击，可以向上下两个方向射出。

◀用钢丝将对手吊在空中，在下落的时候可以用腿技进行攻击。

PlayStation2版原创的Opening Movie!



PS2版中的开场动画描写的是在地下格斗组织"巴洛尔"时代的主角真以及格里德的故事，而BGM则是由BOOM BOOM SATELLITES的中野雅之作的曲。



其他新的角色也将参战!

在PS2版的《斗鱼》中，除了谢莉尔之外还有一名新角色登场！不过现在并没有公布这名新角色长什么样子，只是给出了一个黑色的剪影。轻托下巴的姿势让人感到这个人充满了神秘感，而且也不知道他(她?)的战斗方式属于什么类型(从那身精练的打扮来看，看起来似乎是个擅长腿技的角色)。总之，是名让人产生无限遐想的角色。

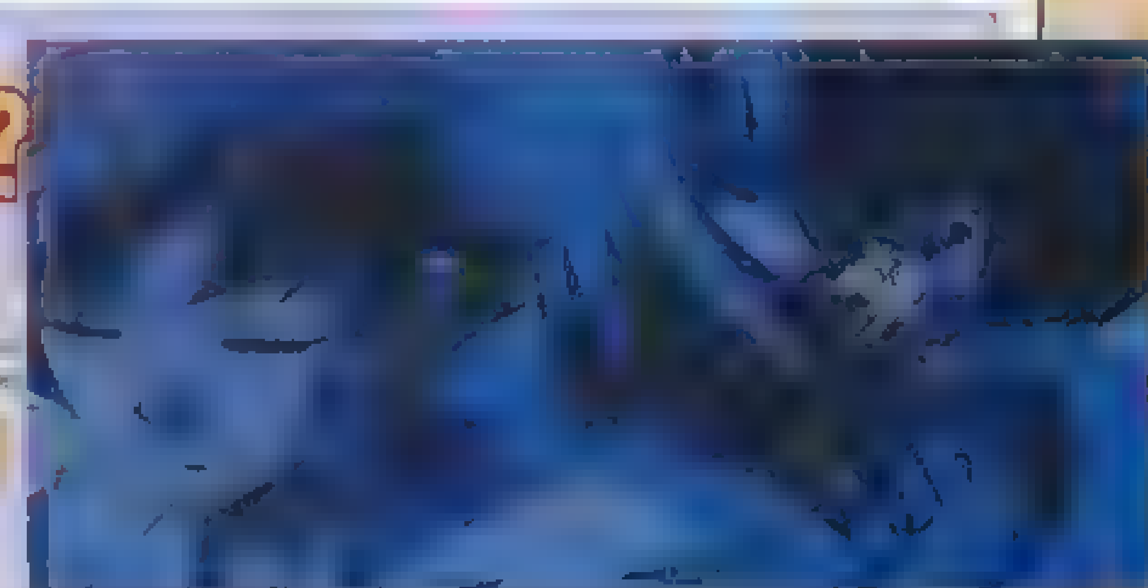
是否能看到战士们的另外一面呢?



▲嘉内德的同伴亚伯，这些平时几乎看不到的角色都能在开场动画中看到。

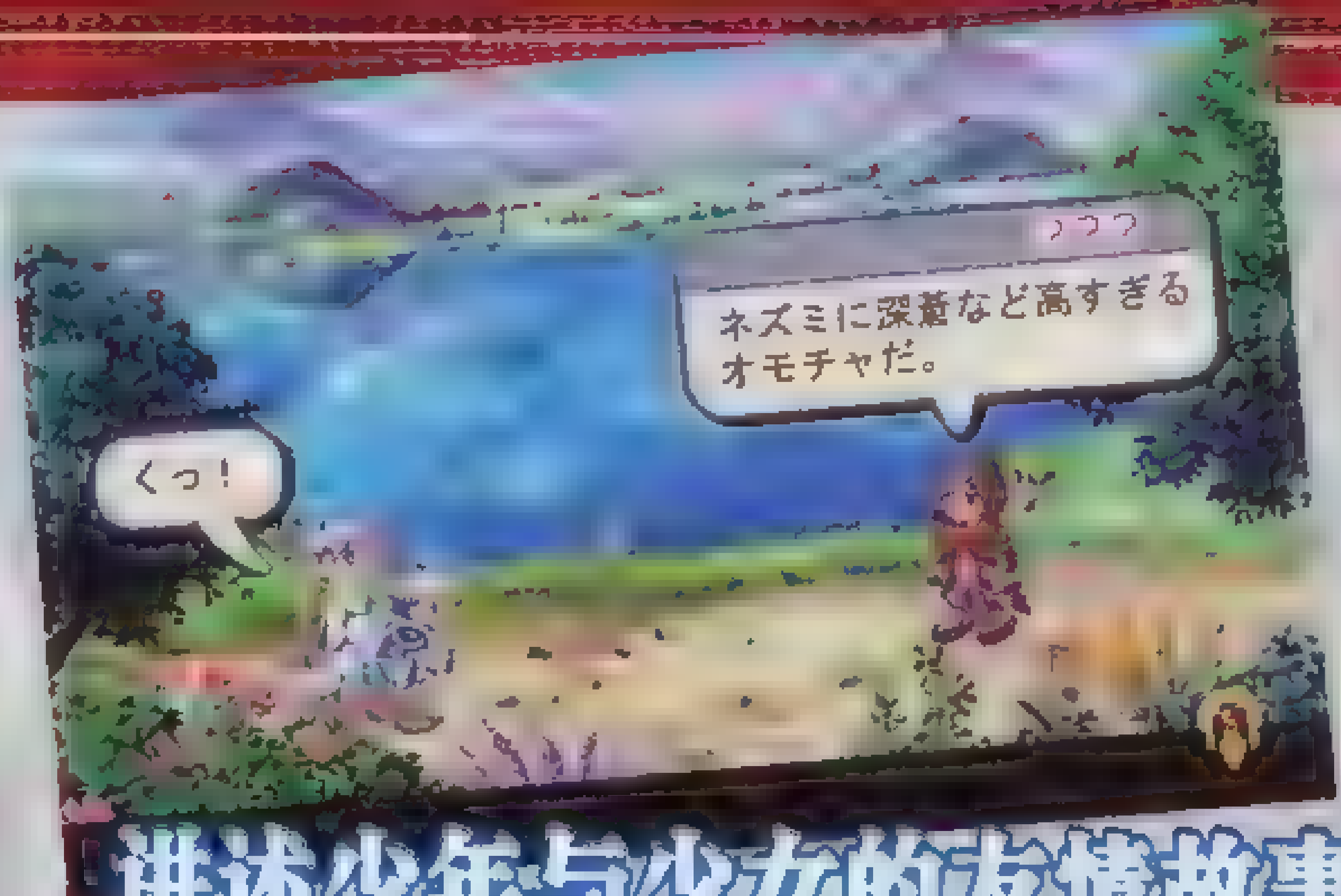






©Sammy/©Dimps 2004 Published by SEGA ※以上为开发中画面。
转载自 WEEKLY FAMITSU №842 ■文字：邪魔天使

www.plumbook.cn



讲述少年与少女的友情故事

イリスのアトリエ エターナルマナ2

Atelier Iris -Eternal Mana 2-



以炼金术为题材的作品《伊莉丝的工作室》终于公布了新作的消息！让我们来看看新作的魅力吧！

伊莉丝的工作室 永恒玛娜2	Gust	RPG
PS2	2006年5月	

RPG版“《工作室》系列”的最新作登场！

混合各种材料，调合出千变万化的道具，这就是以“炼金术”为题材的“《工作室》系列”带给玩家的全新体验。但在推出了众多款续作后，原本坚持走SLG+RPG路线的Gust终于走到了瓶颈处。于是就在2004年，Gust终于踏出了革命性的第一步——推出一款纯RPG的新作。这款名为《永恒玛娜》的新作除了有一般RPG的特色外，也并没有放弃系列经典的调合系统，让该作大放异彩。这次公布的《永恒玛娜2》基本上沿用了前作的系统，而除了男主角外，这次还加入了一名女主角，难道这就是传说中的双主人公模式？好，在这里就不卖关子了，大家继续往下看新作的介绍吧！



已经和菲尔特约定了，一定要拯救伊甸才能回到这里！



维塞 布兰西蒙

[illegible]……传统的角色定位……虽然……炼金术天赋……但却十分努力地学习……

为送给少女的年纪相当小……担起保姆的角色



菲尔特 布兰西蒙

我的目的就是要拯救伊甸，不管什么事也不能阻止我！

[illegible]



故事

在一个被称为“伊甸”的孤高世界中，人们利用炼金术带来了一片和平且繁荣的景象。[illegible] ……尔大树……与木之玛…… [illegible]

[illegible] ……能听到我声音的人啊，你们已经做好了……历代玛娜的……[illegible] 地震让城镇损毁了…… [illegible] 人便一起向着“贝鲁克凯特”的封印之…… [illegible]

©GUST CO.,LTD. 2005/ Character designed by Gust / Illustration:双羽 純
※以上为开发中画面。转载自 WEEKLY FAMITSU №842 ■文字：猫太

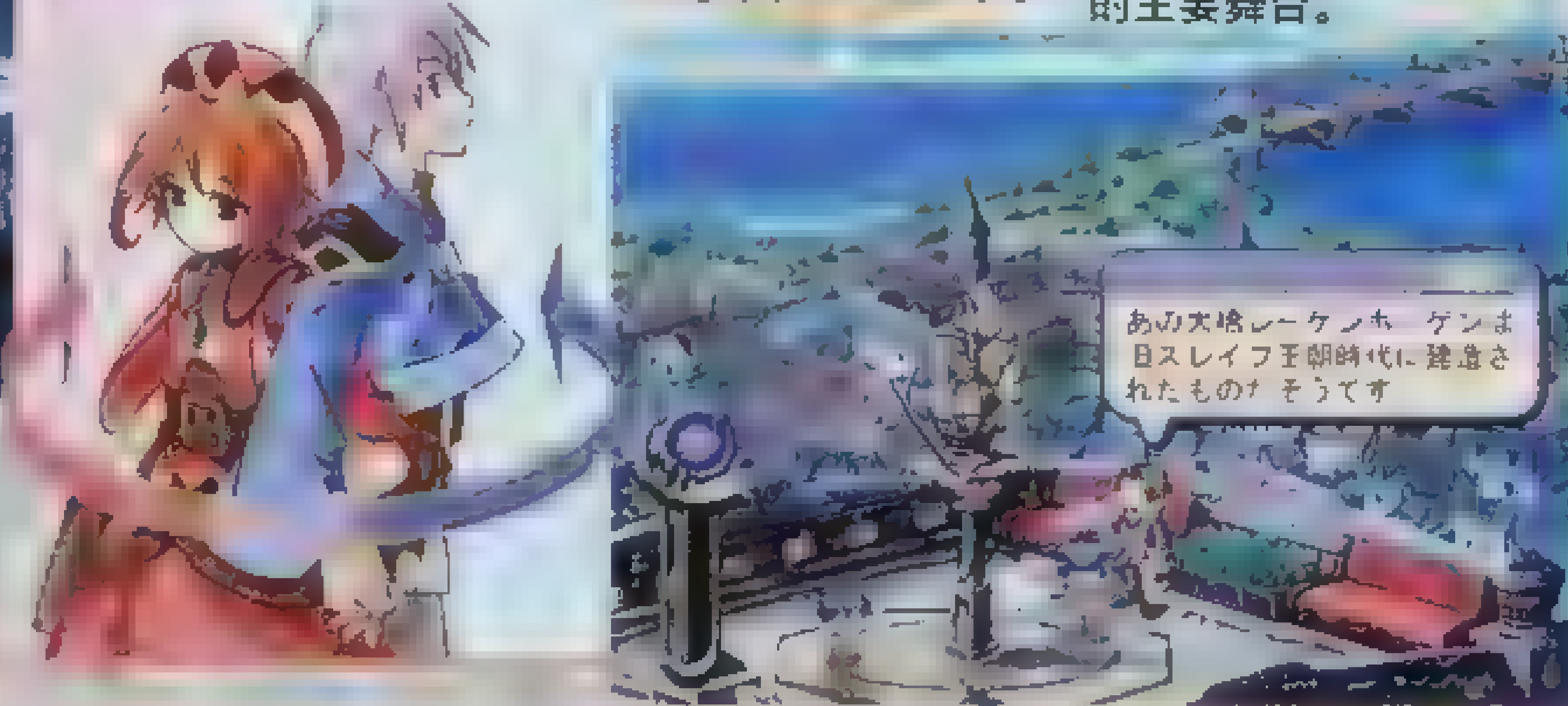
贯穿两个世界舞台的新系统——双重篇章

本作采用了全新的"DualScenario(双重篇章)"系统。所谓双重篇章，就是指两名主人公分别在相同时间的不同世界中展开冒险。基本上，游戏的流程像《幻想水浒传Ⅲ》那样分成数个章节，然后让玩家在两名主人公之间互相选择进行情况。但玩家也可以在游戏中随意切换到另一角色进行。比如在菲尔特篇中切换维塞调合道具；在维塞篇中切换菲尔特积累经验，让游戏的自由度更高！



孤高世界 伊甸

人类与玛娜和平共存的和平世界。维塞的主要游戏舞台就是在这里。



异世界 贝鲁克凯特

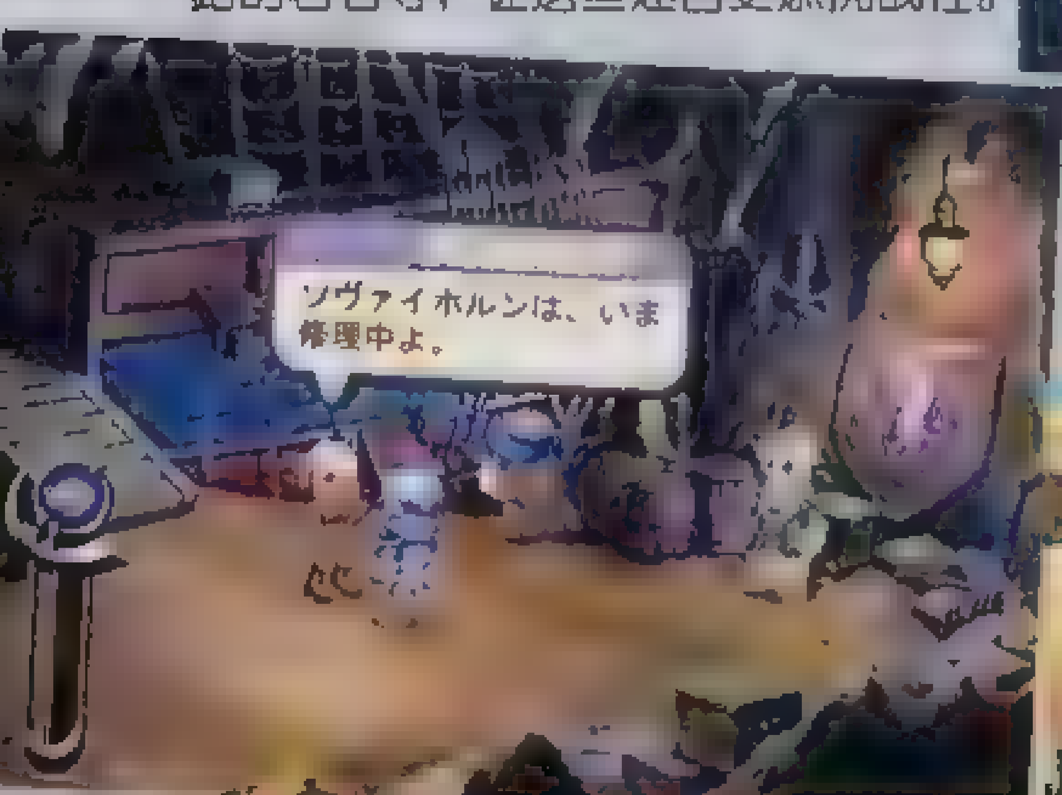
一个完全忘记了炼金术存在的世界。在这里会出现不少怪物，因此是菲尔特的主要舞台。

在充满陷阱的迷宫中冒险吧！

在贝鲁克凯特世界的冒险中是会发生战斗的，这个部分是RPG中必不可少的要素。同样，在这个世界中也为玩家准备了不少迷宫。不过在这些迷宫中除了有比较复杂的路线和地形外，还有很多需要不同属性的玛娜才能解开的谜题，比如切换成维塞调合出爆弹引爆挡路的岩石等，让这些迷宫更添挑战性。



▲在迷宫中发现宝箱！希望能得到一些让维塞调合的好材料吧！





◀▼充满个性的角色登场！看来菲尔特被卷入了帝国军与解放军之间的战争中。

收集更多的菜单与材料吧！

利用"共享指轮"实现道具共有

虽然菲尔特与维塞分别在两个不同的世界中行动，但事实上他们可以通过"共享指轮(SharedRing)这种魔法道具实现物品互换。不仅是普通的道具和材料 就算是已经结下契约的玛娜和元素也可以通过共享指轮互相传送。不过这种传送方式让人容易想起《biohazard 0》……

如果被困住就调合道具吧

维塞篇的目的并非战斗，而是以各种各样的调合为主。而在本作的道具调合中，会加入像《尤迪的工作室》和《维奥拉特的工作室》那样的"从属效果"，就是使用不同属性的相同道具调合的话，得到的道具会附带不同的特殊效果。另外，本作依然能够像前作那样，借助玛娜精灵的力量进行"玛娜调合"。只要使用在各地采集的源素，便可以轻松复制出菜单中的道具。



◀街道与迷宫间的移动重现了系列经典的点移动方式，让玩家来往得更方便。



▶维塞可以与玛娜们一起外出采集材料吗？



▶这个就是传说中、进入后不能返回」的巨大牢狱。究竟在里面隐藏着什么机关和敌人呢？

谜之大灯塔

全新的道具调合工作由正式的炼金术士维塞负责

▼▶由维塞调合出菲尔特在冒险中必不可少的道具。





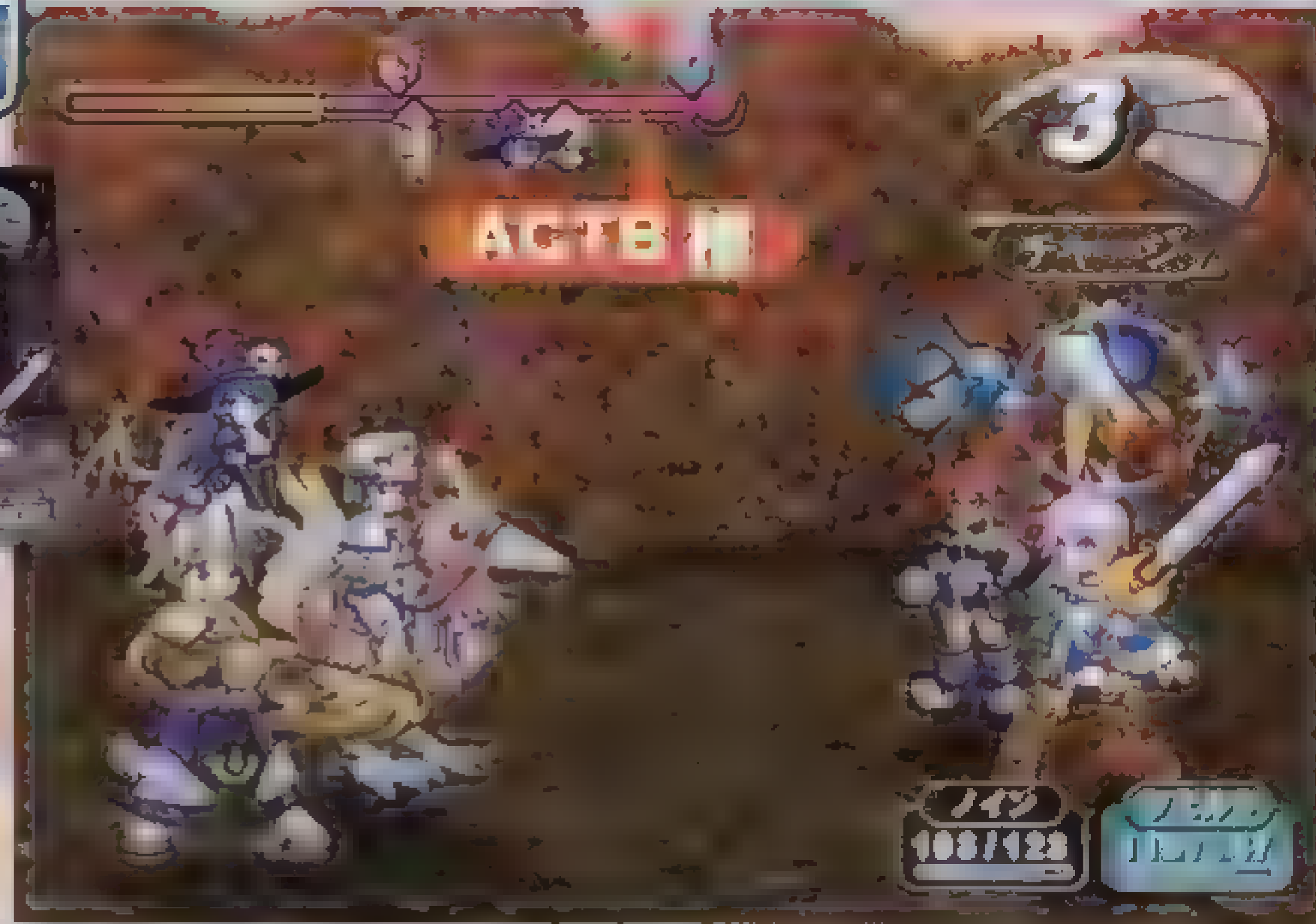
诺恩



伊莉丝

继续沿用Realtime表现的战斗系统

在本作中并不存在“回合”的概念，而是根据角色的行动速度决定敌我两方攻击次序的“ActiveCostTimeBattle(以下简称ACTB)”系统。在战斗时，画面的左上方会出现一根行动顺序条“ACTB槽”。在槽的上方会有敌人和我方角色的小图标，根据它们的行动速度，对应图标的移动速度也会有所不同，最快到达右方固定位置的角色就可以使用“攻击”和“道具”等指令。反之，让敌人先到达的话就会遭到攻击，让战斗一目了然。



▼▶超华丽的必杀技让画面有爆炸性的表现。





◀因为战斗变成了Realtime系统，就算是选择指令时也要尽量快速，不要出现延误攻击时机的情况。

使用Break系统制造高连击！

在本作中将会出现一种让敌人的动作变慢的技巧——“Break攻击”。被此攻击打中的敌人会陷入Break的状态。在这个状态下，角色们对其打出的攻击会增加连击数，从而达到更高的伤害值。



用连续攻击收拾敌人!!



▲▶Break状态可以让敌人在短时间内不能行动，让玩家放肆地使用连击。

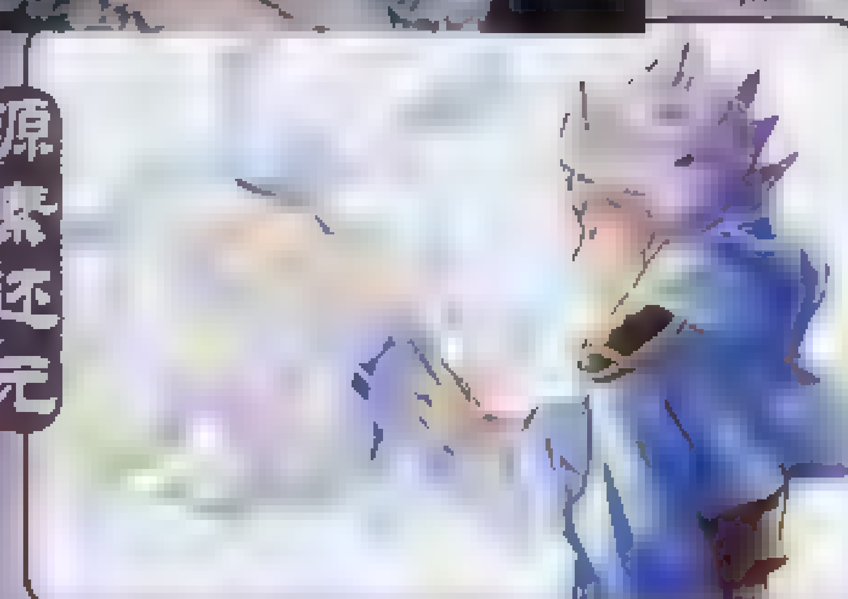
侍候源素的玛娜

玩家在游戏中可以与各种各样的玛娜结下契约，借助它们的力量还可以进行玛娜调合，得到更实用的道具。玛娜调合需要消费源素，使用“源素还原”的技能可以在世界各地中得到补充。随着玛娜种类的增加，玩家可以调合的道具种类也会越来越丰富哦！



◀在地图上出现的木桶和石块都可以还原成源素。

源素还原



无之玛娜

▶所有玛娜的母体。因此命名为“无之玛娜”。

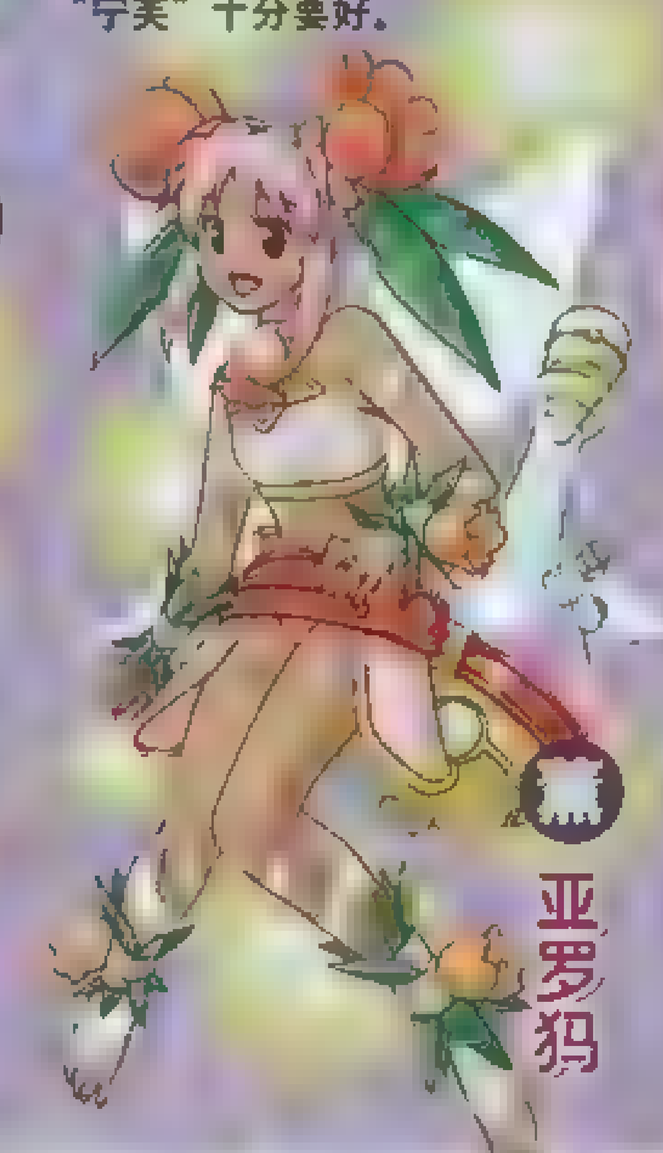


新登场的玛娜们



幻 浮斯塔丝

▲负责治疗的可爱型生命体。喜欢捣蛋。



薰 亚罗玛

▼喜欢花和绿色的玛娜。与木之玛娜“多尔”和水之玛娜“宁芙”十分要好。

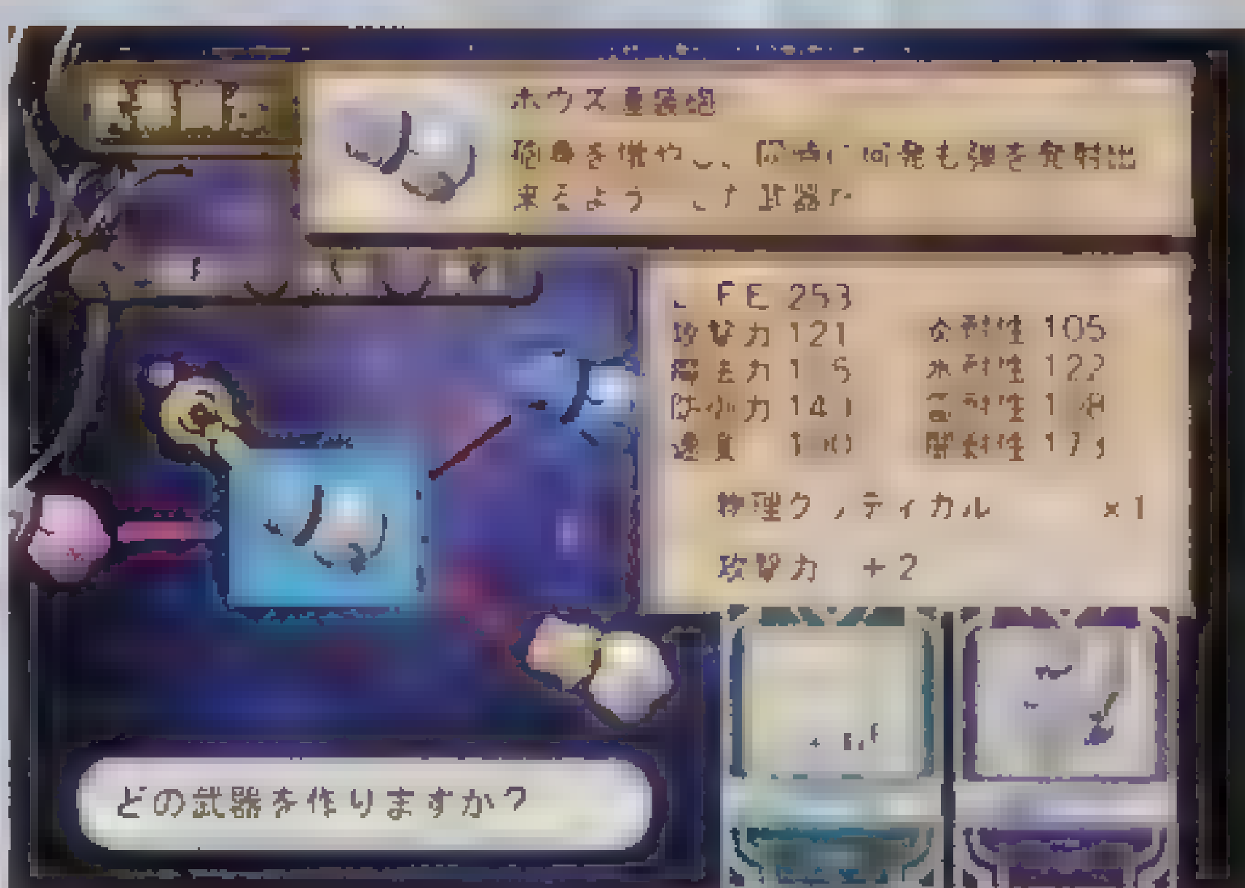


毒 姬夫托丝

▲看上去是一名很不错的大姐姐，但给人的感觉却十分阴险。

武器调合由菲尔特负责

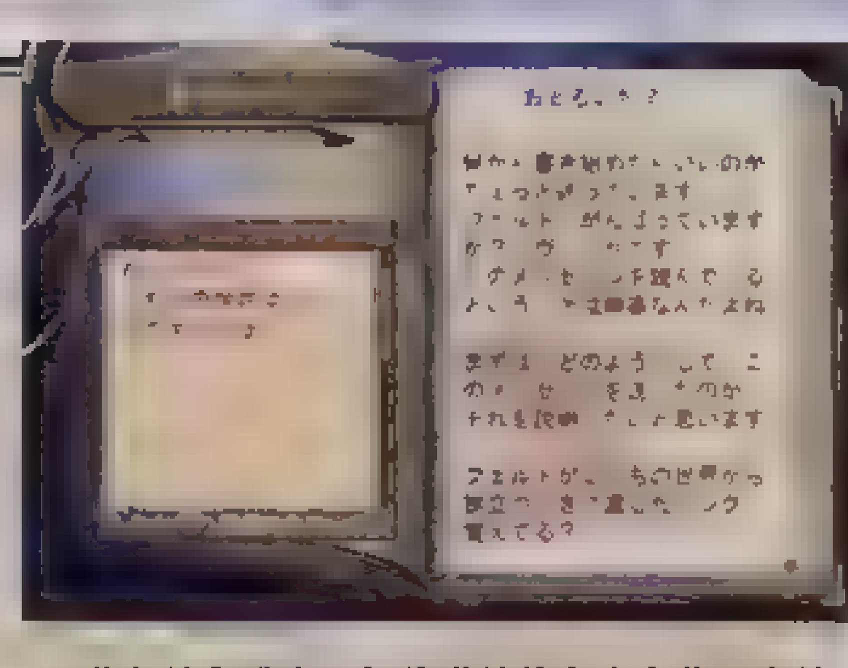
虽然菲尔特不能调合各种便利的道具，但可以在特定地点进行“武器调合”。所谓武器调合就是将武器与道具相结合，从而强化武器并得到特殊效果。



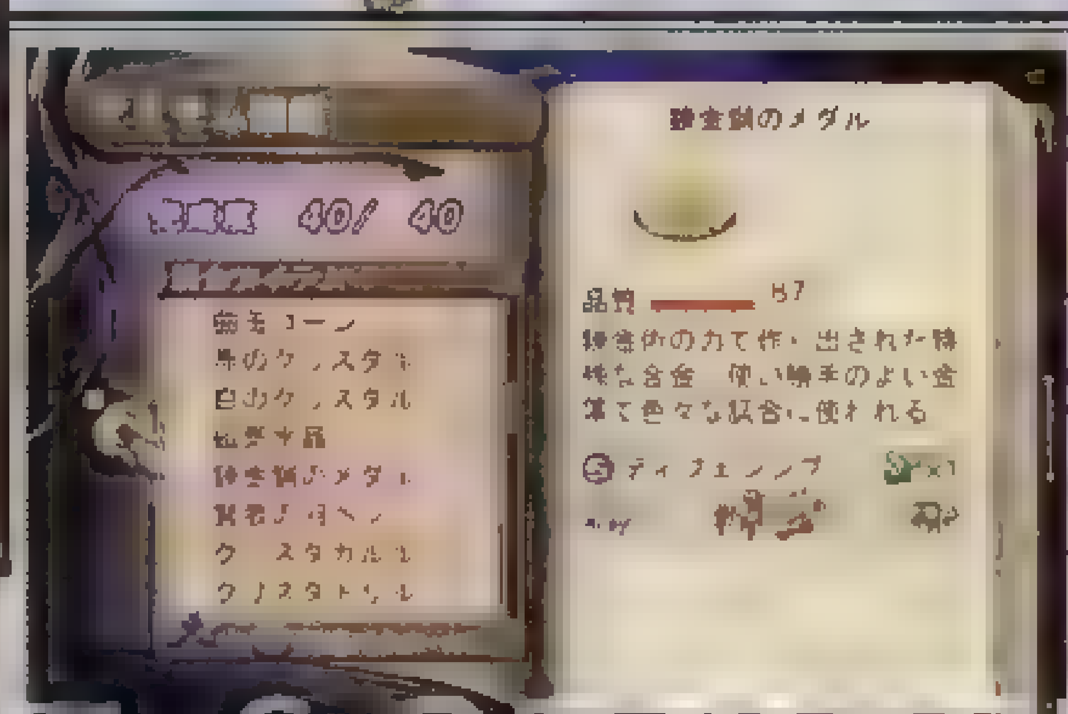
◀基本上每个角色最多只能使用一种武器，但经过强化后能得到各种效果。

收集了的道具可以在图鉴中确认

采集后的道具和调合后的道具都可以通过主菜单中的“道具图鉴”查看。由于在图鉴中会说明该道具的作用，因此对攻关来说也十分实用。图鉴中同样会记载道具的最高品质，所以有完美感的玩家一定要全部收集哦！为了让玩家能反复挑战，本作还新增了“信息”、“战斗技能”、“怪物”和“登场人物”等种类繁多的图鉴，看来这次要完美收集所有要素真的不容易啊！



▲菲尔特和维塞互相传递的信息也会收录在特定的图鉴当中。



目标！全道具收集！

开发情况 65%

这次《工作室》有两名主人公，玩家除了可以体验纯RPG的乐趣外，还可以享受系列有名的道具调合系统。可谓集《工作室》之大成啊！

广告部 赤池



一骑当千！天下无双！






不到一个月，我们就可以玩到这款百万级动作游戏的最新作了！别的就不多说了，先来看看新鲜出炉的最新情报吧！

真·三国无双4	Koei	ACT
PS2	预定2005年2月24日	

中国期待游戏榜TOP20		
本期排名 第17名	初次登场	17名
	最高排名	17名

新角色登场！

[illegible]

经过大幅强化的游戏画面 前所未有的究极战场体验！

上期已经为大家介绍了这款系列最新作的部分情报。由于开发引擎的更新，本作大幅强化了画面效果，以往的顽疾——拖慢和延迟有望得到彻底解决。系统的进化方向则是向着增强动作性（增加新动作）和提高战略性（新据点系统）发展。这期将为大家介绍一位新角色星彩，以及新据点系统的详情！

可以清楚地看见远处敌人的一举一动！



▶光荣官方已经不止一次地向我们提到新引擎的强大了！单凭这一点就足以令我们期待度满点了！

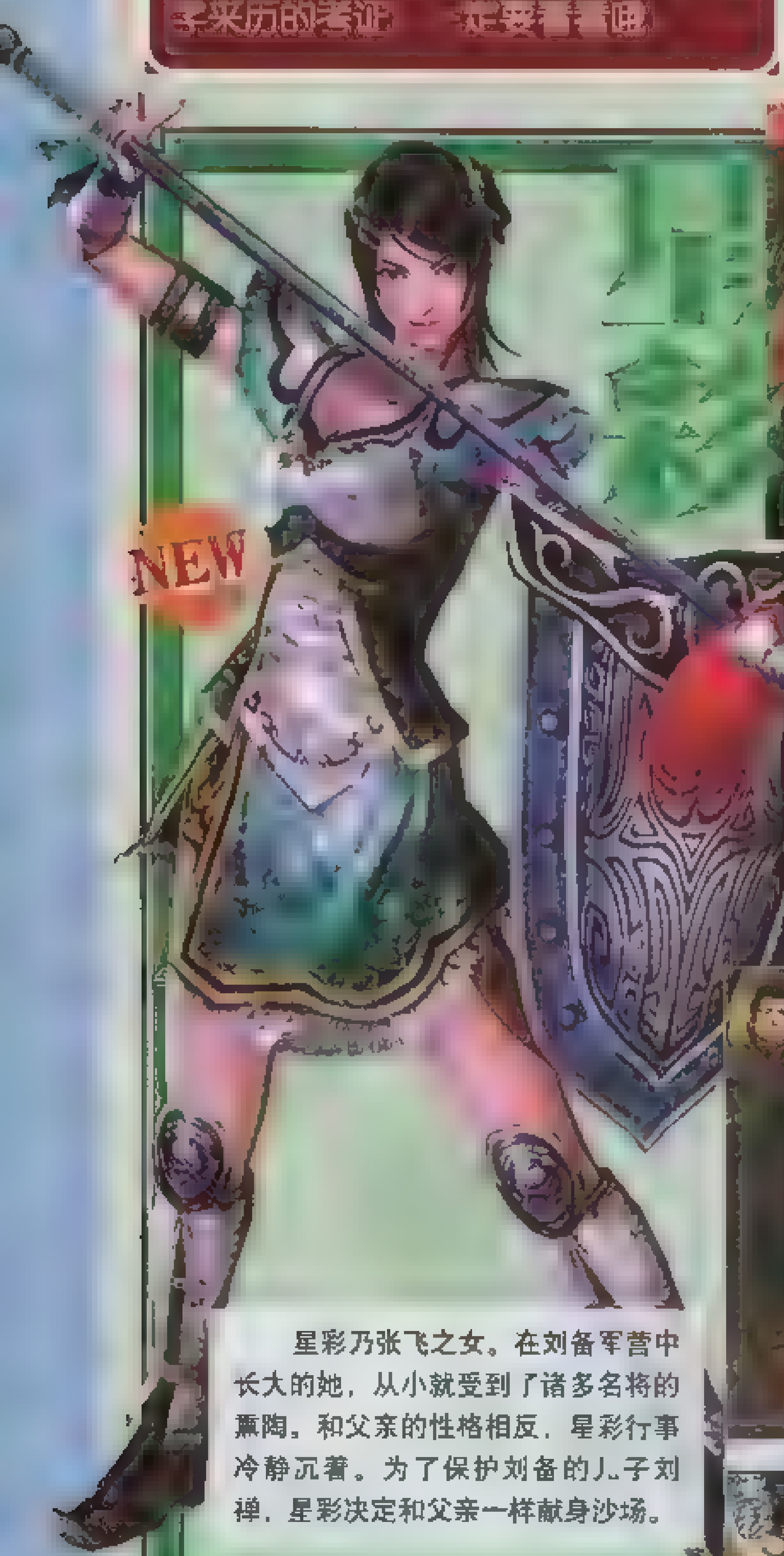
攻击技巧的表现力可以用夸张来形容！




▶▲令大地颤抖的张飞、使出漂亮剑技的周瑜……过去为了节省机能而不得不简化的华丽效果，如今有望在4代中完全发挥出来！



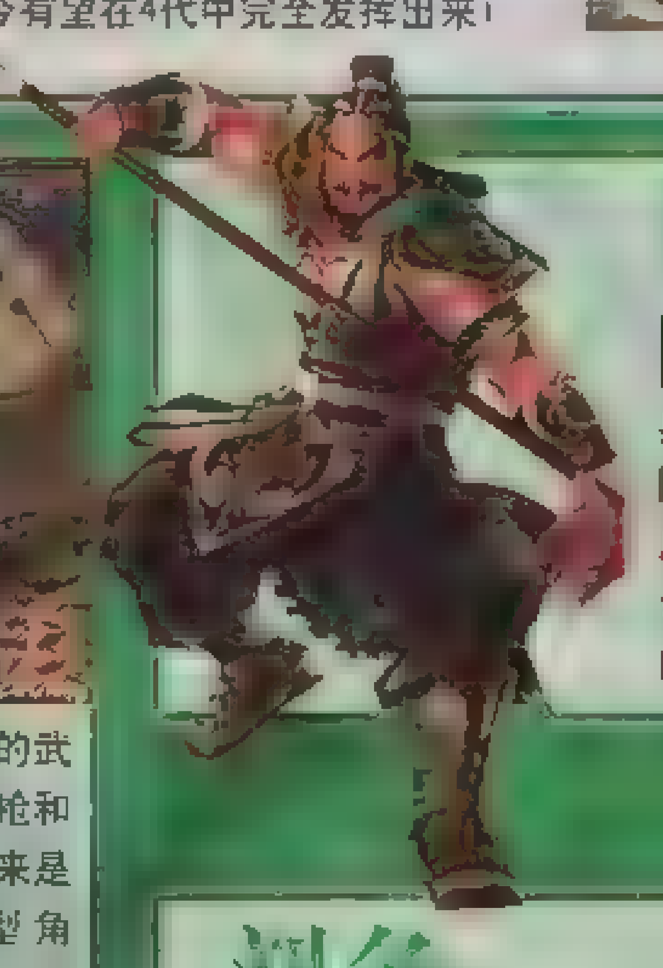
▲日本游戏中张飞向来都有几个漂亮女儿，究其原因，都是原著中这五十字惹的祸啊！



星彩乃张飞之女。在刘备军营中长大的她，从小就受到了诸多名将的熏陶。和父亲的性格相反，星彩行事冷静沉着。为了保护刘备的儿子刘禅，星彩决定和父亲一样献身沙场。




◀▲星彩的武器是长柄枪和盾，看起来是个速度型角色。长柄枪的攻击范围令人放心，但盾牌的作用还看不出来。更令人猜测的是她和刘禅之间的关系啊……



张飞

字·翼德

典型的力量型角色，自从3代增加了□□△后的追加攻击后，张飞摇身一变成为最好用的角色之一。这次他的服装比较偏向绿色，这样刘关张三兄弟的服装就更统一了。



刘备

字·玄德

所有君主中刘备算是最好用的一个。□□□□□△的360度剑气极为霸道，无双技也相当好用。在新作中他的造型没有太大变化，只是头上的装饰有一些变化。

© 2005 KOEI Co.,Ltd ※以上为开发中画面

魏



曹操 字 孟德

自3代把斩属性改为随机发动之后，2代中他那霸道的紫气五连斩就完全废掉了，因此实用度大减。不知在4代中他是否能恢复一些往日的霸气呢？



许褚 字 仲康

绝对的上级者向角色。速度奇慢无比，但威力极大，红血时装死攒无双槽的战术相当有名。这回许褚戴了一顶小帽子，"虎"则未必，不过更加"痴"了。



张辽 字 文远

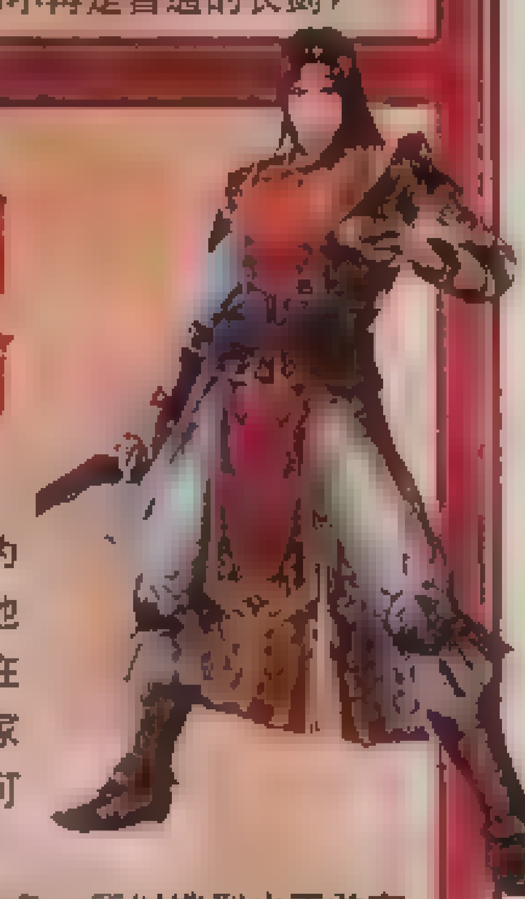
先为吕布手下，后效忠于曹操。代表战役是合肥之战，每一作中合肥之战都是最刺激的关卡之一。4代中他的形象有回归2代的趋势，那张招牌式的"扑克老K脸"看上去更严肃了。

吴



孙权 字 仲谋

系列中人气最低的角色之一。招式普普通通，但比较实用。这次他换上了一件毛领战袍，手中拿的武器看起来有些可疑。难道新作中他会用的不再是普通的长剑？



周瑜 字 公瑾

被人戏称为"美洲狼"的他人气卓绝，在吸引女性玩家方面有着不可磨灭的功劳。既然是人气角色，所以造型也不敢有大变化，算是一点小遗憾。

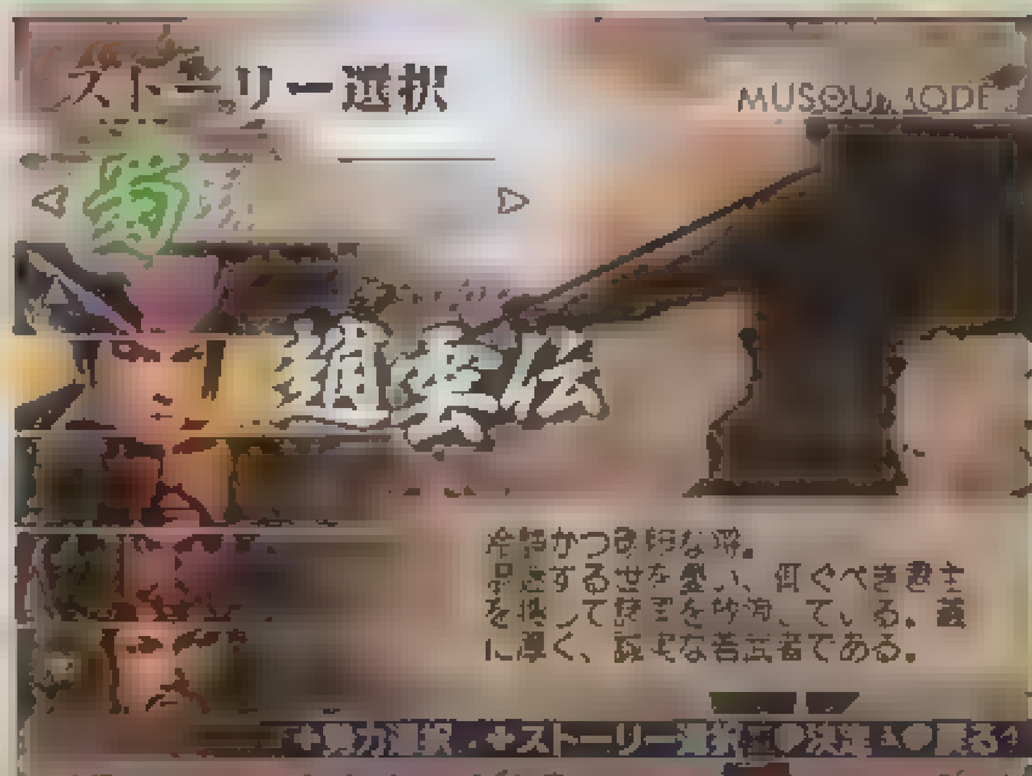


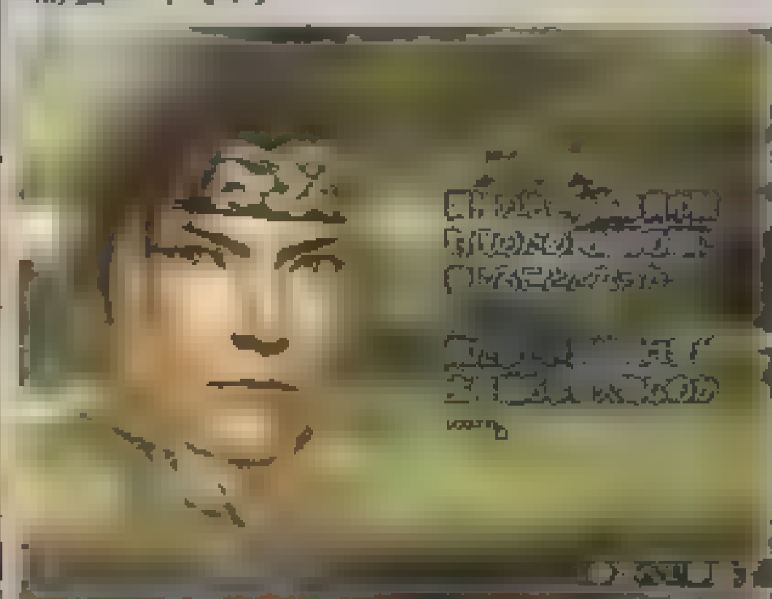
太史慈 字 子义

东吴数一数二的猛将，曾与孙策打得难解难分，后在合肥之战中死于张辽之手。4代中的他看上去依然没能摆脱"大众脸"的影子，希望能够变得更好用一些。

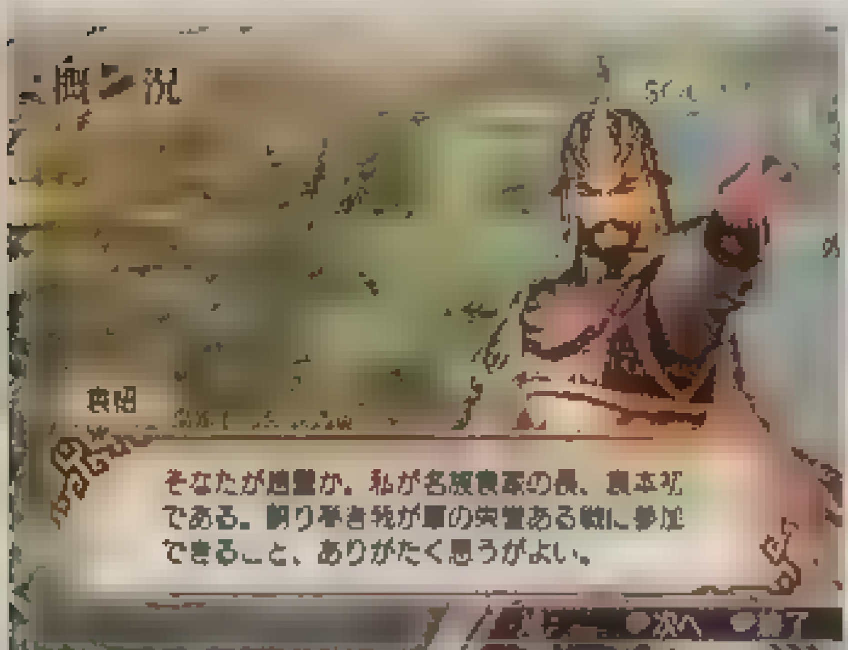
在新·无双模式中体验三国英杰们的戎马一生！

4代的无双模式将改为2代的按人来推进的模式。和2代不同的是，游戏中有着大量角色独有的剧情和事件，对各位角色的故事交代得更加完整。下面我们就以赵云传来简要介绍一下这个新·无双模式！





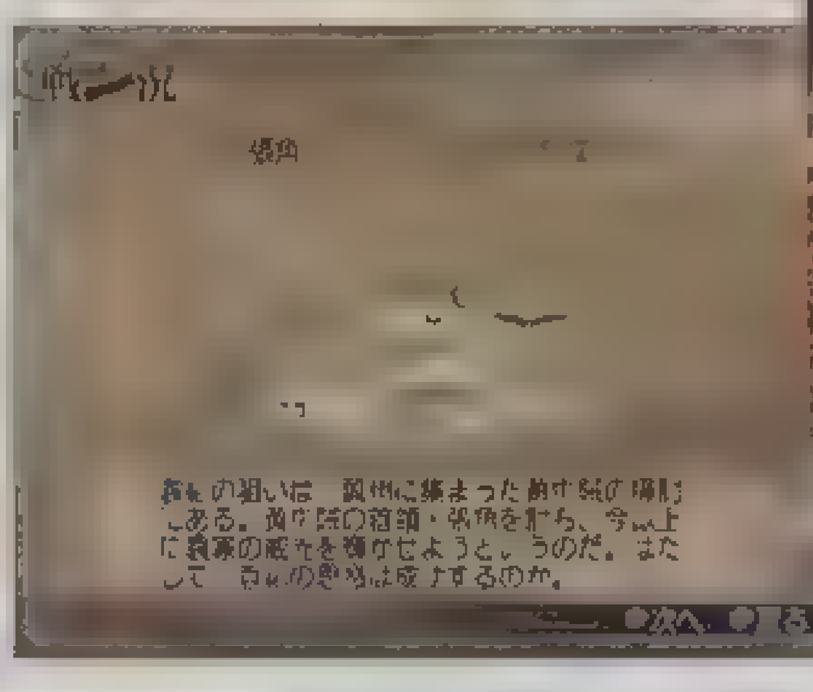
◀这就是无双模式的选择画面。目前已知的登场角色有44名角色，全部通关的话至少需要50个小时！



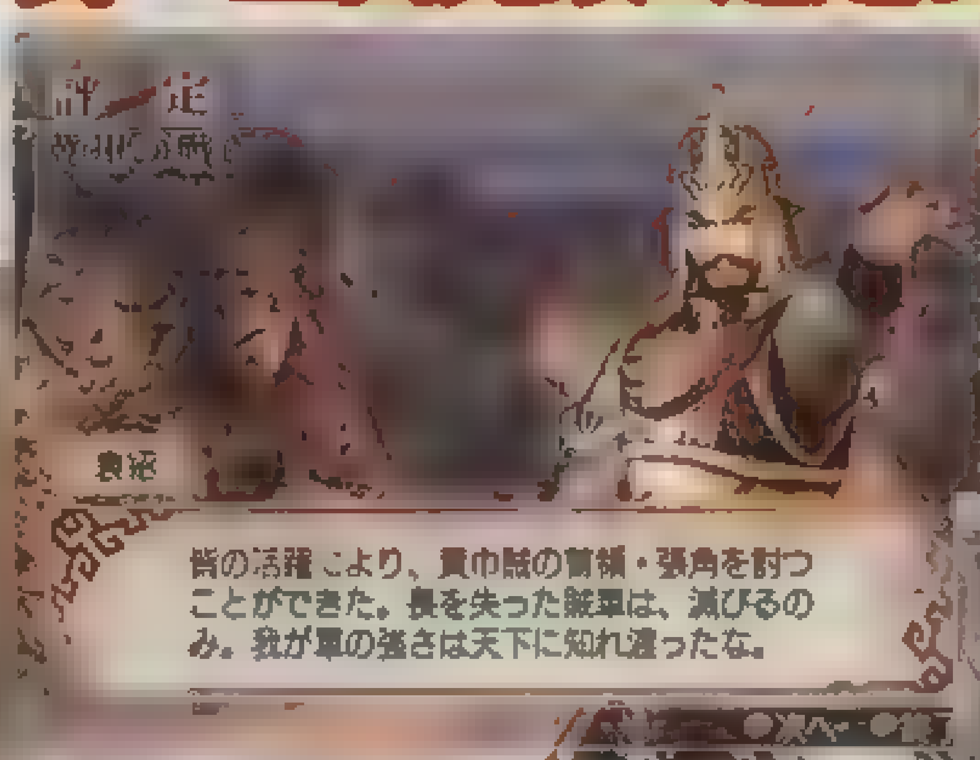
◀每关开始时，我方阵营中的君主或军师会为玩家介绍此战的基本情况，此战为赵云传的第一关。

真·三国无双4之赵云传初公开！

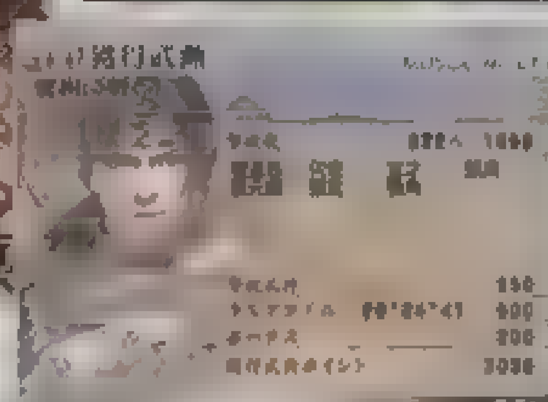




▶本关中赵云作为袁绍一方参加对黄巾军的战斗，这是《三国演义》第七回的里设定哦！



▲战后我方的君主或军师也会发表评论，看来游戏的分支可真不少啊！



◀这是战后评定画面。武勋的获得和之前的作品差不多，不过下一个画面就关系到护卫武将哦！

令战略性大为提高的全新据点设定

上次报道中已经介绍过了，本作中增加了三种据点：攻击据点、防御据点和补给据点。每个据点都有不同的作用，据点的存在意义不再只是出兵而已。而且现在的据点不再像过去那样只是一道门，而是一个真正的堡垒。



◀大门紧闭的防御据点，在雷光之下显得非常诡异，这绝对是最令人讨厌的一种据点。

攻击据点



▲这里驻扎着很多强力兵种，如果置之不理的话周围的友军就会有危险。

防御据点



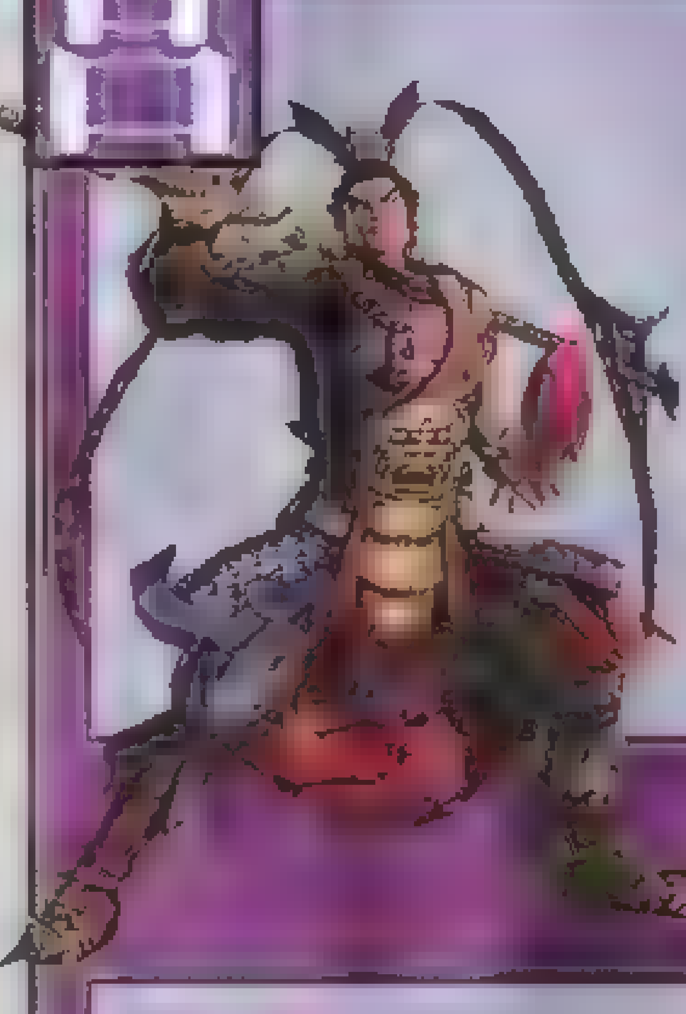
▲经常出现在关键位置，敌方靠近时就会自动关门，严重阻碍了玩家的进军。

补给据点



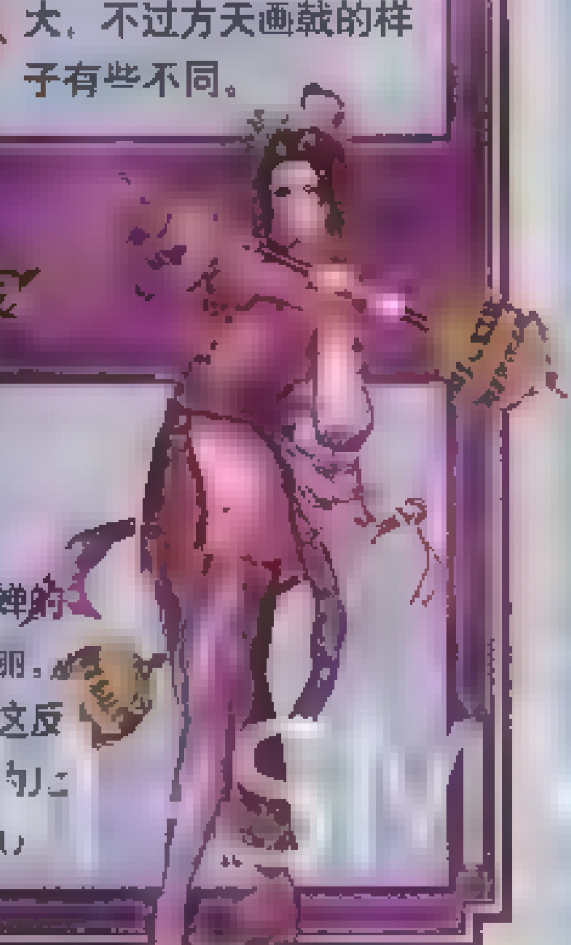
▲会对周围的敌人进行支援，里面的敌人甚至会使用道具来进行回复。

吕



吕布 字 奉先

天下无双的战神，三国时代的最强武将。现在吕布在日本玩家心目中的人气已经隐隐有超越赵云之势。吕布的新造型和以前比起来变化不大，不过方天画戟的样子有些不同。



貂蝉

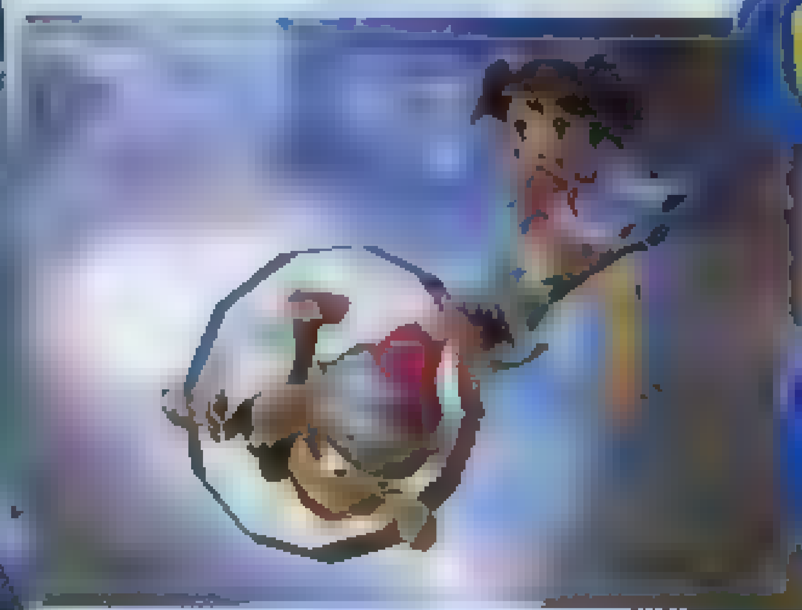
从2代到3代、再到如今的4代，貂蝉的造型可谓越来越成熟、越来越美丽。这次貂蝉换上了一身民间服装，这反而使得她更有魅力……也是目前为止公布的唯一一个…角色。（急）

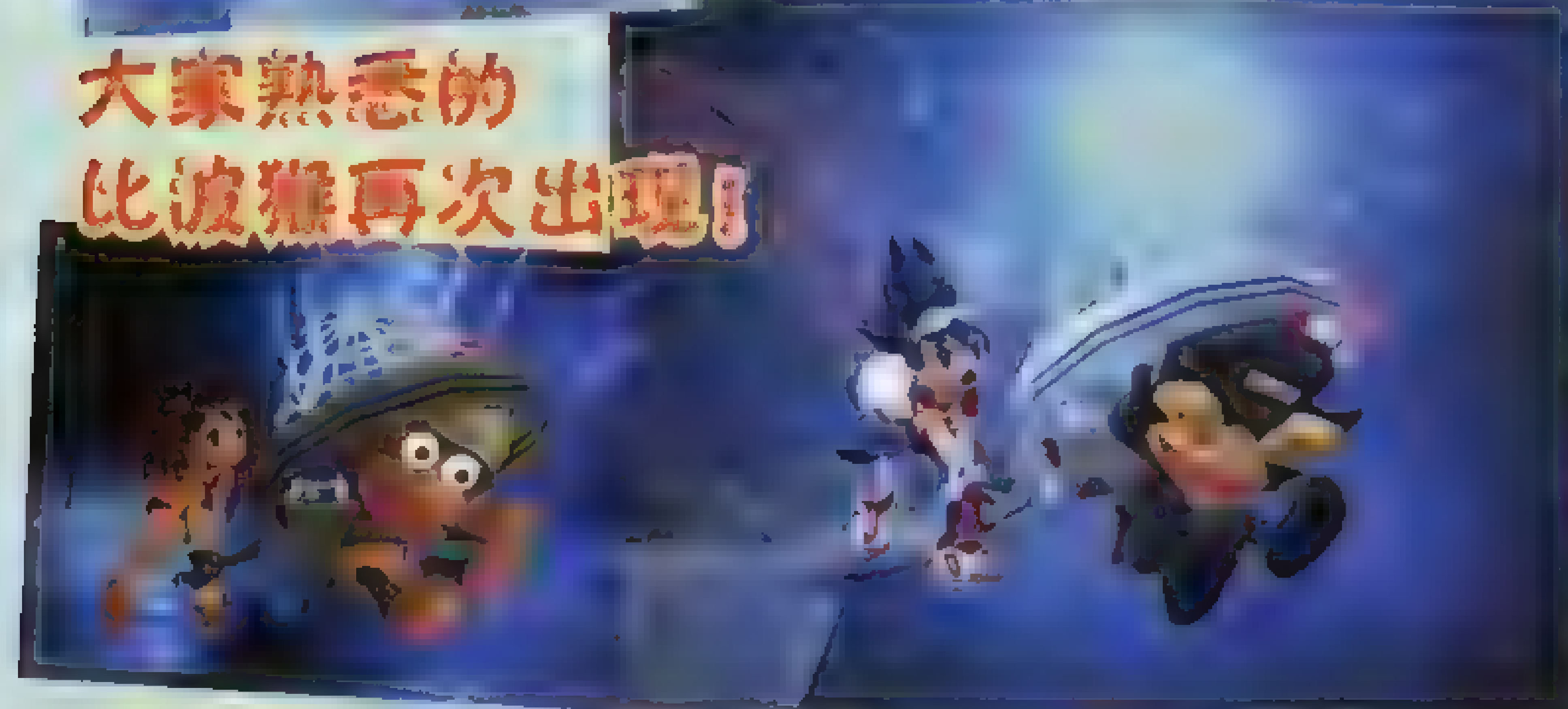
www.plumbook

大家再次拿起手上的捕捉网，把所有头上带着信号灯的捣蛋猴子全部活捉回来吧！

サルゲッチュ3







大家熟悉的比波猴再次出现！

捉猴啦3	SCEJ	ACT
PS2 サルゲッチュ3	发售日未定	日版
对应周边未定		推荐玩家年龄　全年龄

自从在1999年，SCEJ在PS上发售了一款叫《捉猴啦》的动作游戏后，便让该作在众多玩家心目中的拥有巩固的地位。在续作《捉猴啦2》转移平台到PS2后，画面的魄力和新颖的玩法同样吸引了一大帮新玩家。在相隔两年后，《捉猴啦3》终于公布了最新的消息。当然，这次的游戏目的依然是以"捉猴"为主，而究竟这次的比波猴又会耍什么戏法为难玩家呢？让我们来看看下面的介绍吧！

继续展开与比波猴的火热追赶战！

舞台是电视中的世界

本作与之前几款作品最大的不同处是本作的故事舞台并非真实的世界，而是电视中的世界。因此，玩家在游戏中能经常看到摄影室、背景舞台等属于电视台内部的地点。甚至有些猴子会装成工作人员让玩家以为它们是正常的NPC。不过对于玩家来说，只要发现了猴子就一定不能放过，一只不留地捉住才是游戏的目的！



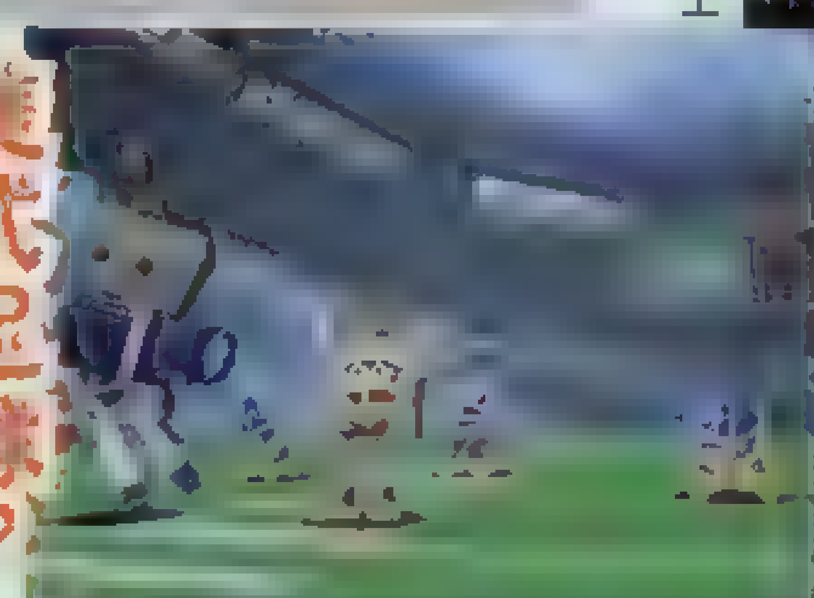
▶正在现场报道的猴子，看上去还蛮专业嘛！



猴子剧场……







美式足球？



◀▲变成了工作人员的猴子显得十分忙碌，但玩家也不因此而放过它们哦！发现一只就捉一只！



现在银幕中放映的难道就是传说中的"◎蛛侠"？



▲▶原以为这只猴子真的在大楼上爬行，谁知道只是一个布景，但这布景是谁做的呢？



现在大受欢迎的健康器材只售猴子价××元



▲▶现在播放的是宣传广告。虽然是推荐货品，但估计也不会有人买。

©Sony Computer Entertainment Inc. ※以上为开发中画面。

转载自 WEEKLY FAMITSU № 841 ■文字：猫太

频繁换装的比波猴们!!

在本作中，比波猴依然拥有各种各样的装束，这似乎已经成为了系列的受欢迎的要素。由于本作的舞台是电视世界，因此少不了一些扮演成名演员或者名电影角色的猴子，甚至会出现有名的导演。如果平时比较喜欢看电影的玩家定能找到另一种乐趣。下面介绍比波猴的一些有趣装扮。





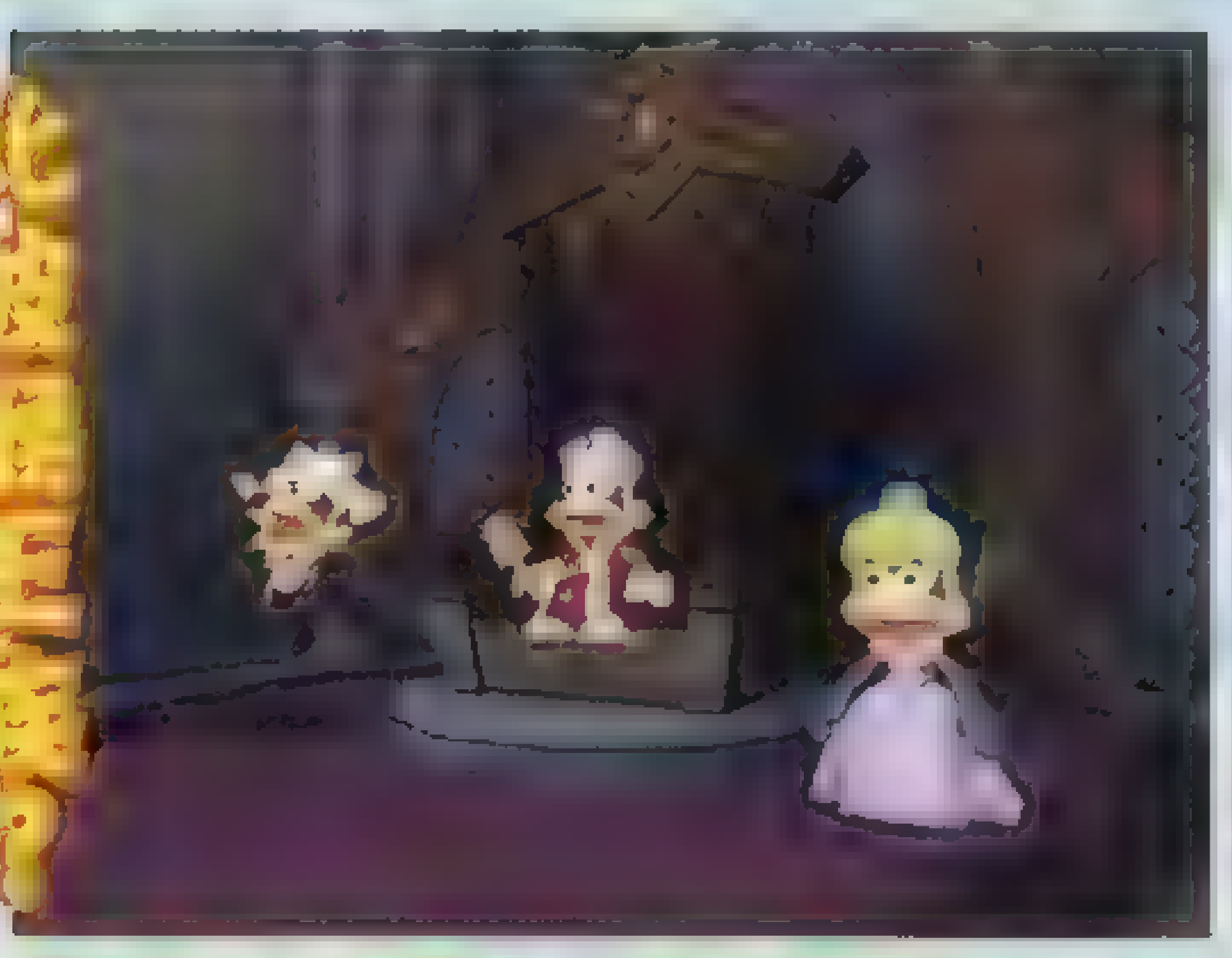
▲▶所谓变身，其实只是Cosplay吧……

这是……狼吗?



▲比波猴变身成狼？不过这服装的做工也太假了吧……

比波猴王族?





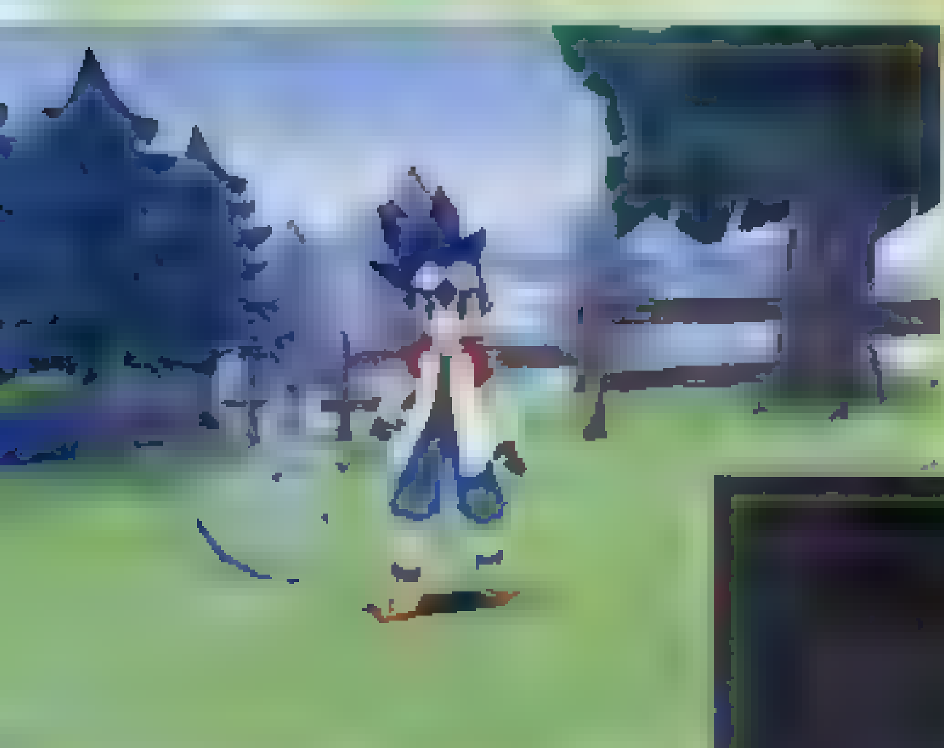
▲两只猴子在跳舞，但一点也没有优雅的感觉……

西部风情!



光看不爽！这次连主人公也可以变身!

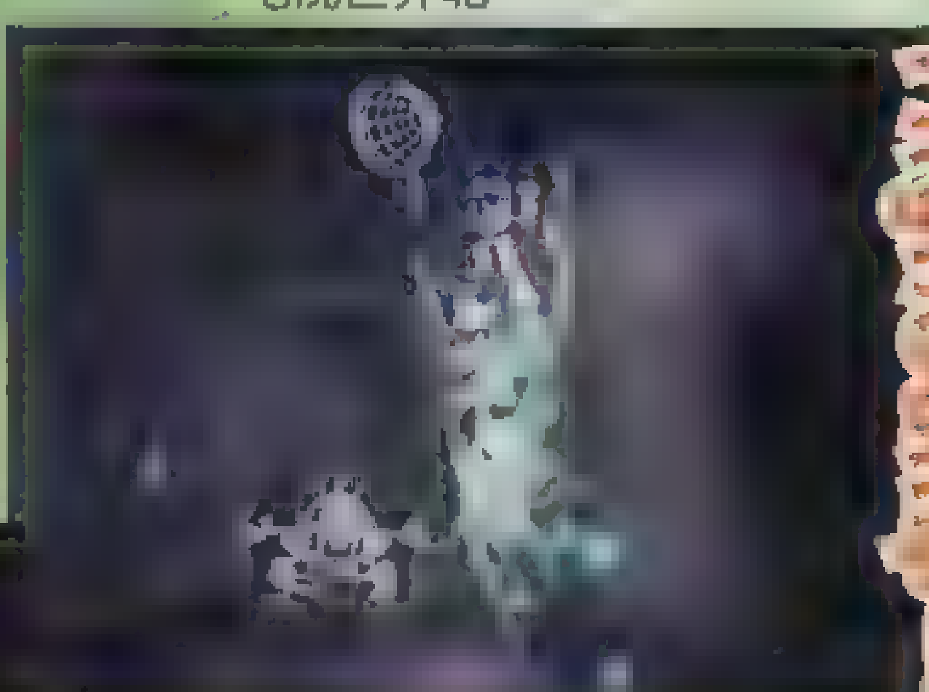
平时大家看到猴子经常都有新的装束是否很不过瘾？这次玩家也可以进行变身啦！只要满足了条件后，便可以摇身一变成为其他职业，果然是电视世界呢……



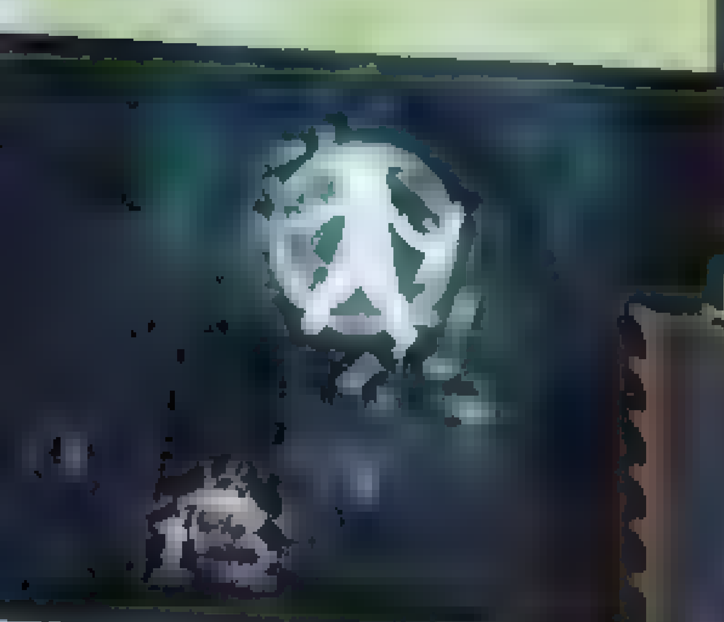
▲这是普通的装束。便装活动起来比较灵活。



◀发怒的猴子会全身通红，暴走后的猴子会从逃走的状态转换成攻击状态，玩家一定要小心啊！



High Jump!





▲▶跳到空中后，主人公会被一层光芒包围，然后主人公变成了其他职业！

在宇宙空间中捉猴?

这是官方公布的一张[illegible]画面，如果有[illegible]《[illegible]竞技场》的玩家，一定会对那些制作精美的CG动画有很深的印象，因此应该对本作的CG动画有信心。不过从这画面来看，难道游戏的舞台要搬上去宇宙？



精美的CG动画充满魄力!

开发情况	65%

本作距离前作大概有两年，现在终于可以向玩家们公布了！采用了更高水准的图像引擎，这次一定能制作出更出色的作品。请大家拭目以待。

Sony Computer Entertainment





小翔同学的战斗才刚刚开始！

比波猴再次踏上PSP平台！究竟这款作品与之前的《比波猴学院 游戏大全集》有什么分别？下面为大家详细介绍一下吧！



サルゲッチュP！





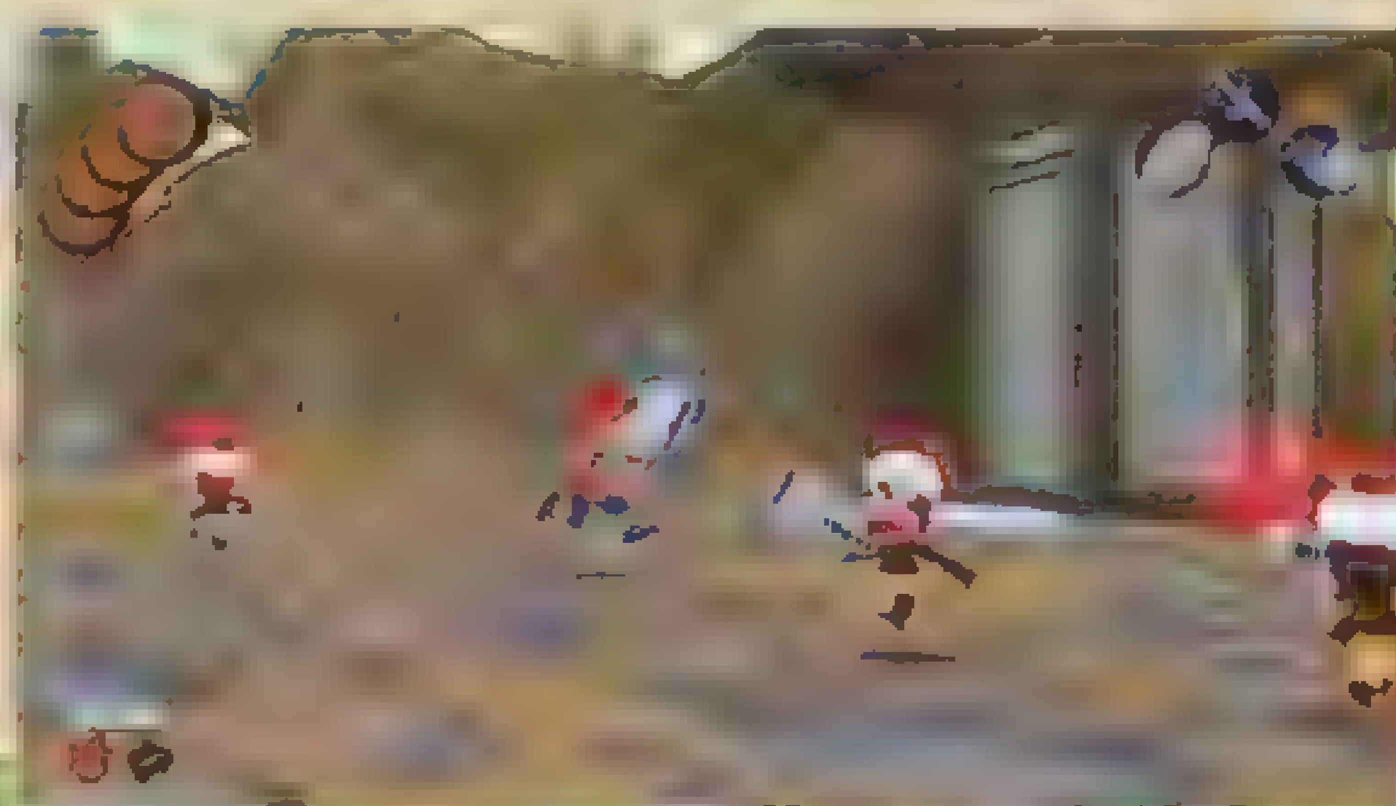
捉猴啦P	SCEJ	ACT
サルゲッチュP	预定2005年3月	日版
对应无线通信对战	推荐玩家年龄	全年龄

PSP

无论身在何处都能追赶比波猴！

本作并非一款迷你游戏的大合集，而是一款玩法和模式都按照了PS上的第一款《捉猴啦》所制作的作品。除了有系列基本的动作和操作方法外，更会增加不少新的要素。这次不但采用PSP的强大机能让游戏的画面焕然一新，场景还增至81个，因此这必定能成为PSP上休闲动作游戏的实力派作品。另外，启动了无线通信后，还能与附近的玩家一起玩独有的迷你游戏，可以说一款游戏就收录了大量精彩要素。





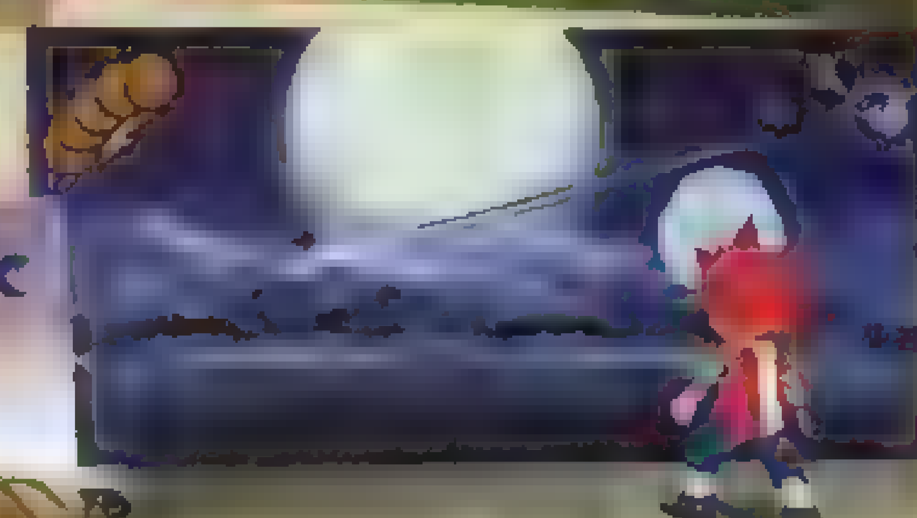




◀在宽屏中能更有效地追踪比波猴吗？

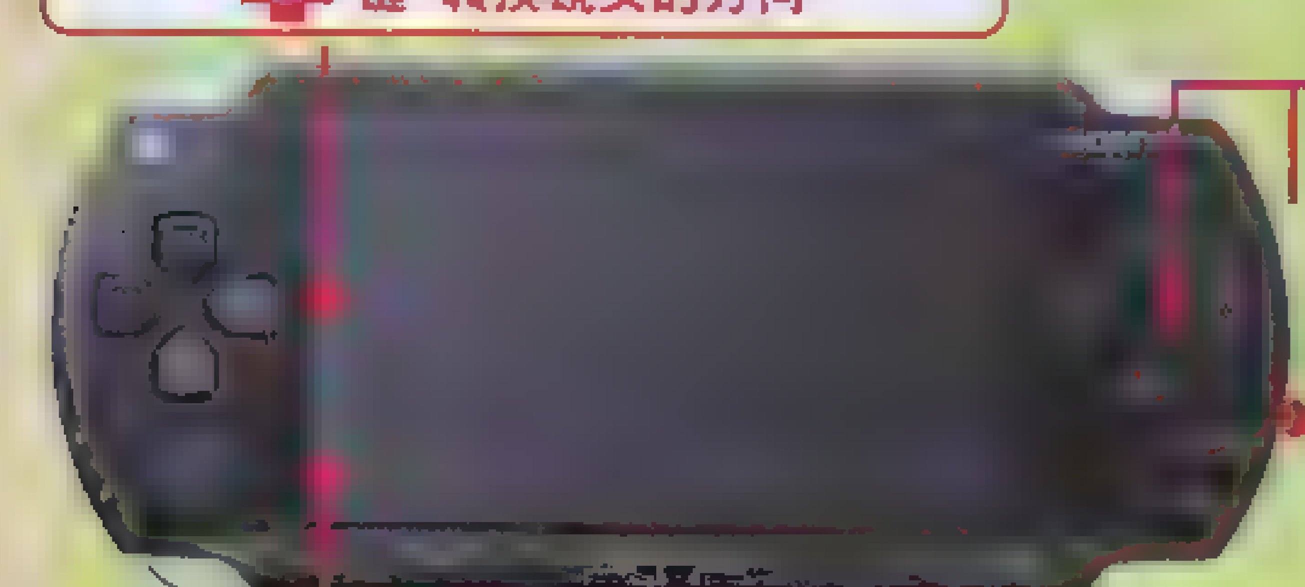






◀▲累了的话可以停下来，细心欣赏SCEJ为玩家带来的精美风景。

超简单的操作！



滑杆还有其他神奇的用途！

大家还记得「冲刺呼啦圈」这个道具吗？只要转动PS的摇杆，就可以发动强力的冲刺攻击。这次同样是转动PSP的滑杆就可以将逃跑中的猴子撞倒。



别以为呼啦圈只能瘦身！

©Sony Computer Entertainment Inc. ※以上为开发中画面。

转载自 WEEKLY FAMITSU №841 ■文字：猫太

丰富的舞台配合了种类繁多的比波猴！

本作的舞台数量一共有9+α个（α为隐藏舞台）。虽然看起来似乎很少，但每个庞大的舞台都会分成数个区域，所以实际上地图的数量就达到了81个。在这些区域中出现的比波猴一共有200只以上，他们除了会以正常的猴子姿态出现外，还会拟态成其他物品以蒙蔽玩家、藏在一些死角处让玩家难以搜索，更会以一些让玩家大吃一惊的姿态出现。下面为大家介绍某部分比波猴的特性。

上山下海 只为找猴子





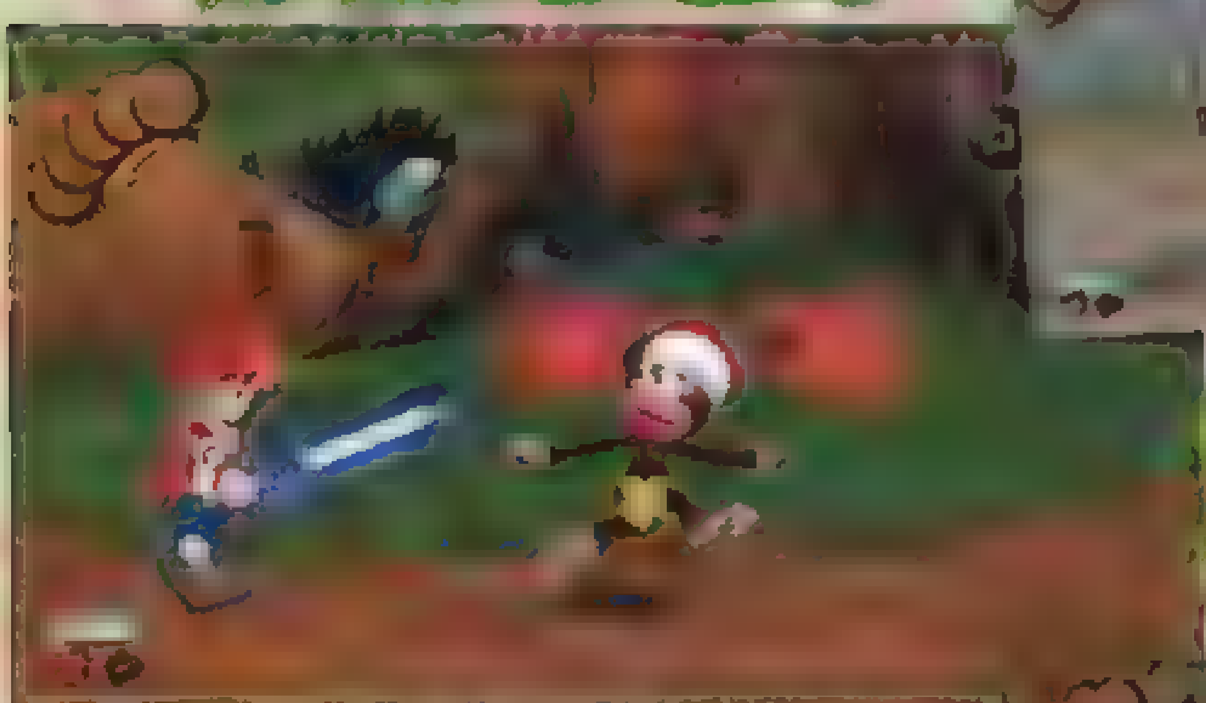
▲▶比波猴们会根据地图特性换上不同的装束。有些猴子还会变身呢！（忍者猴？）

比波猴竟然乘在恐龙的背上！



你别想逃！





话虽如此，但那猴子还是追不上！







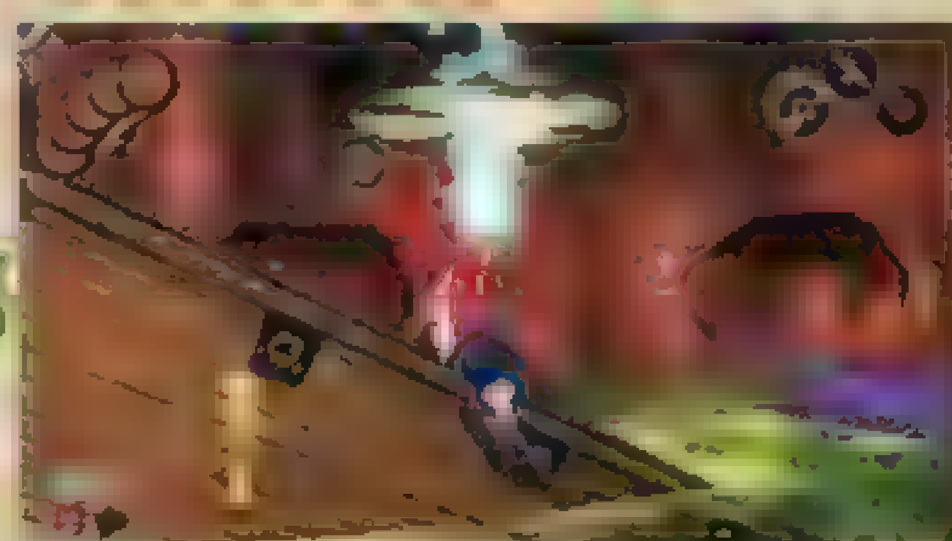
▲▶ 比波猴的逃跑速度异常快。[illegible]保证成功率。

嘻嘻！这次你还想逃！

千变万化的捉猴武器

主人公小翔需要使用博士给予的武器才能更顺利地捕捉比波猴。根据不同的地形和不同特性的猴子，玩家应该切换手上的武器将其击晕，然后再上前将其捕捉。除了刚才介绍的冲刺呼啦圈外，下面介绍另外两种经典武器。

螺旋桨





◀▼同样是利用转动滑杆　然后就可以让小翔飞往更高的地方。

弹弓



▼[illegible]后，小翔会做出准备发射的动作。瞄准目标后便可以松开滑杆让子弹射出。

也要注意比波猴的武器哦！

有不少比波猴同样会使用武器攻击玩家，因此在发动攻击前一定要留意对方的状态。



危险啊！

充分发挥PSP联动机能的无线对战

由于PSP搭载了无线通信机能，因此SCEJ特意为这些喜欢对战的玩家准备了大量的迷你对战游戏，其中还包含不少隐藏要素！

猴子乒乓球

真实的乒乓球可能有不少玩家玩过，但用猴子来打的话，我想无论是谁也没体验过吧！虽然对手是猴子，但也不要忘记自己也是哦！





魂之拳击

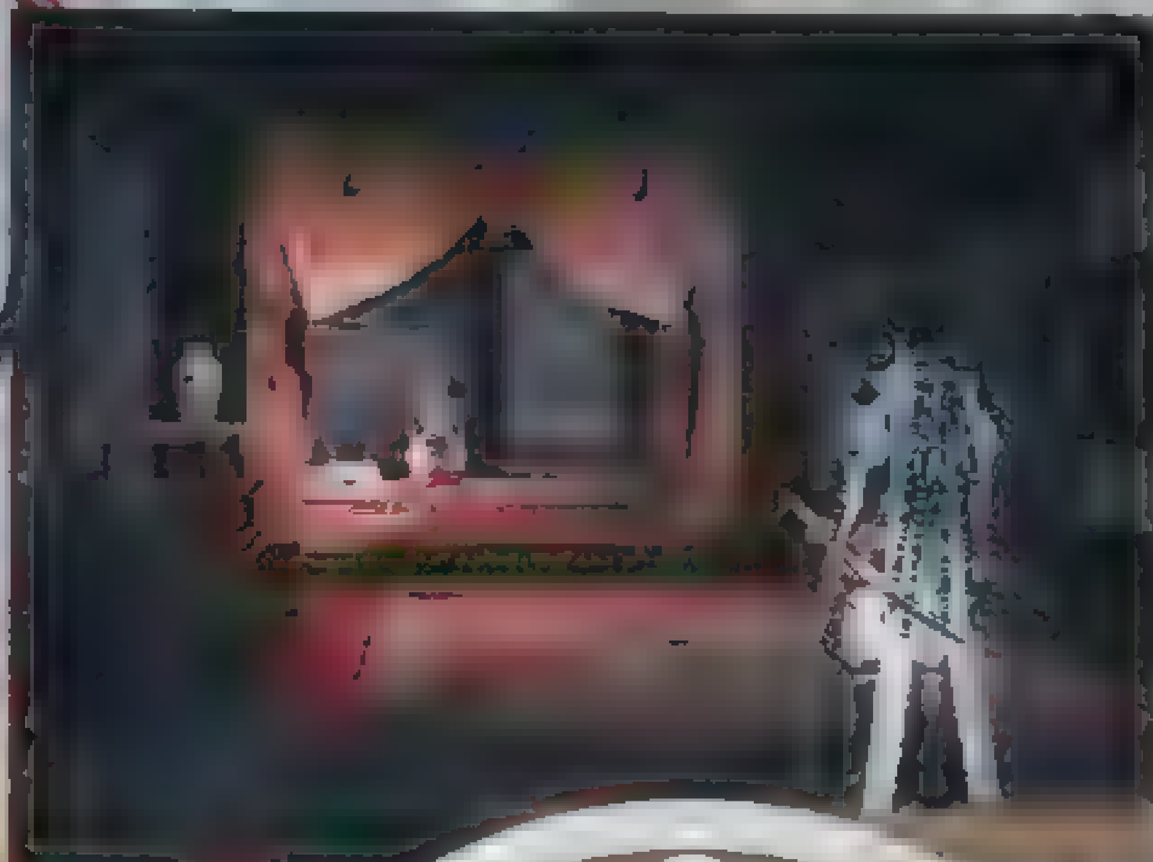
比波猴摇身一变成为1号拳击选手。究竟这款[illegible]体验到快感呢？会不会有必杀技的设定呢？

开发情况　80%　这次会把一个更有趣的《捉猴啦》送给大家。利用了PS²主机的强大机能，我们会制作出一个让大家随时能捉猴的游戏。Sony Computer Entertainment Japan・Jpromotion部 井上

静御前 SHIZUKAGOZEN

静御前是日本古代有名的美女，也是日本人民最喜爱的历史人物之一。她本来是一名舞女，传说她14岁时曾为祈雨而舞，她的完美舞姿感动了上天，大雨倾盆而降，从此闻名于世。后来她与源义经相爱，但很快源义经就被诬为谋反而受到追捕，静御前掩护他逃走之后被抓了起来。在关押期间她受到严刑拷打，但她始终也没有供出义经的去向。历史上的静御前不到20岁就去世了，但她的故事却永远流传了下来。







GENJI 源氏

自东京游戏展一别之后，好久都不见这款SCE关注作品的消息了。在本次报道中，将会为大家介绍包括女主人公静御前在内的几位重要角色。静御前是日本历史出名的美女，在游戏中她是一位巫女，拥有能够引出天钢潜在力量的特殊能力，而源义经正是天钢的持有者，故事就这么展开了……

源氏	SCEJ Game Republic	ACT
PS2 GENJI	预定2005年	日版
对应周边未定		

《源氏》的故事发生在平安时期的日本。公元1159年，平清盛率领平家依靠身上佩带的神秘之石“天钢”打败了源义朝所领导的源氏。在天钢的帮助之下，平家的武力天下无敌，他们开始实行残暴的统治。本作的主人公——源义经原本在鞍马山过着平静的生活，由于受到平家武士的攻击而使得其操纵天钢的能力觉醒。在冒险的过程中他遇到了刚勇无双的僧人——武藏坊弁庆，两人交手后产生共鸣，于是相约一起冒险……

虽然《源氏》的发售日至今未定，但纱迦还是要向大家强烈推荐这款游戏，因为《源氏》是前Capcom游戏开发部部长冈本吉起的最新作品。冈本吉起自上世纪80年代就开始制作游戏，十多年前风靡全中国的Capcom清版过关动作游戏风暴就是他一手缔造的，在他手下诞生的经典名作简直数不胜数。有SCE的技术保证和雄厚财力，外加冈本吉起二十多年游戏制作的功力，本作绝对值得大家期待！

探索同样是游戏中的重要环节



▲虽然是ACT，不过游戏中也加入了一些AVG要素。部分剧情是需要主动触发的，而且探索中还能拿到一些不错的道具。在这么漂亮的地方转转倒也是不错的选择啊！

买卖也是必不可少的



◀在路边会有一些摆地摊的小贩，从这里不单可以买到回复道具，还可以买到一些武器防具之类的东西

©Sony Computer Entertainment Inc. ※以上为开发中画面。

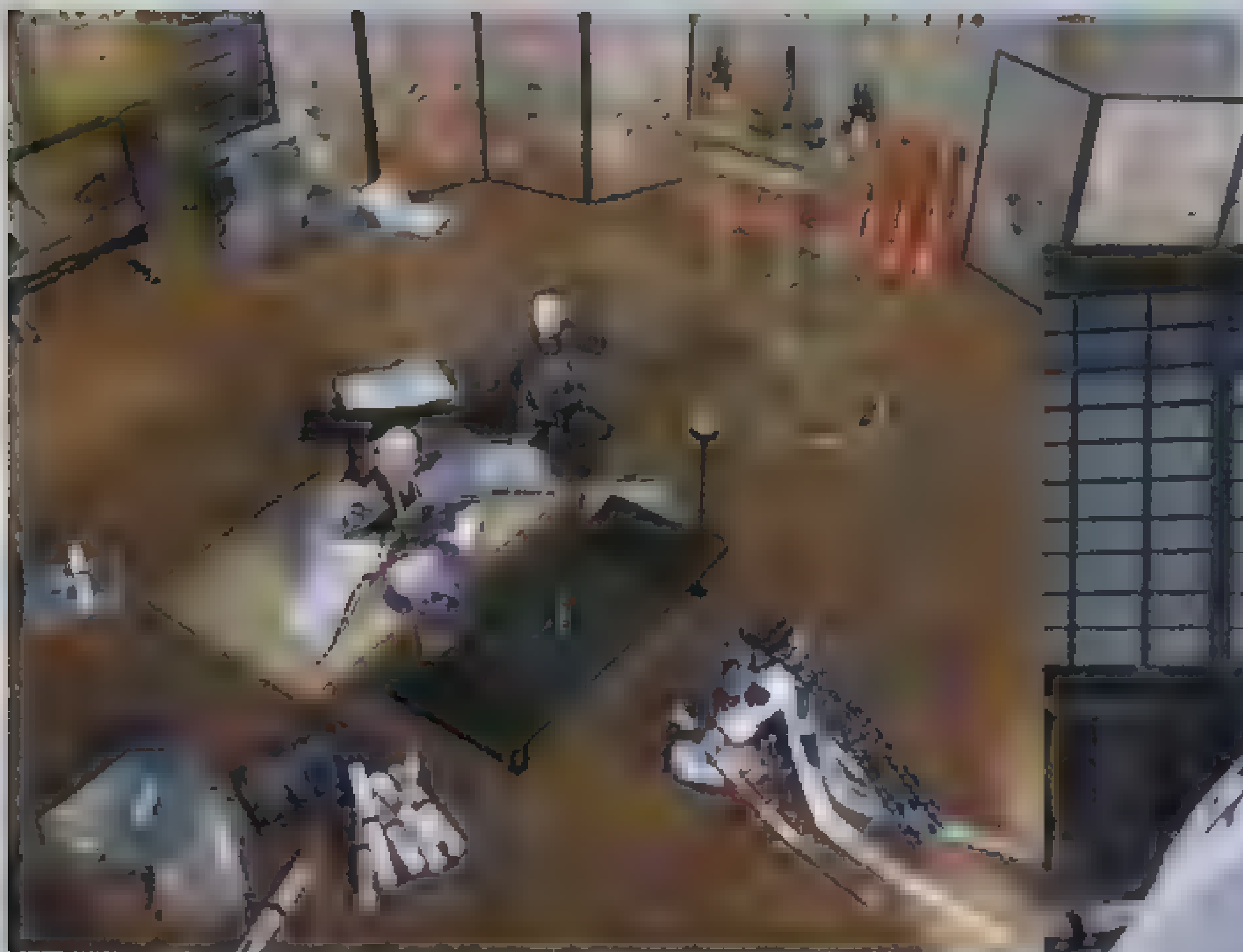
转载自WEEKLY FAMITSU №842 ▼文字：纱迦

帮助源义经的同伴们

玉依人

TAMAYORIBITO

天钢，是由锻冶之神“守剑天”留下来的奇异之石。被天钢选中的人，就可以获得强大的力量。天钢也会直接把持有者的心反映出来。如果持有者拥有善良的心，天钢就会赐予他神的力量；如果持有者拥有邪恶的心，那么天钢就会赐予他恶魔的力量。为了保证天钢的力量不被坏人利用，守剑天特地挑选出一些人来守护天钢，这些人就被称为玉依人。但为什么现在天钢的力量会被邪恶的平家利用呢？难道是玉依人里出现了叛徒？



▲玉依人一族定居的小庵，可谓源义经一行的活动据点。在这里可以获得玉依人一族的各种帮助，而且绝对不用担心会被平家发现。





鬼一法眼

KIICHI HOUGEN

玉依人一族的栋梁，也是目前玉依人一族的领袖。为了从邪恶的平家那里回收天钢，他决定用自己的力量来帮助源义经一行。他能够使用高深的阴阳术和妖术，并用自己的力量在小庵外张起了结界，令平家的走狗察觉不到庵的存在。



这就是传说中拥有神威之力的天钢！

音日子

OTOHIKO



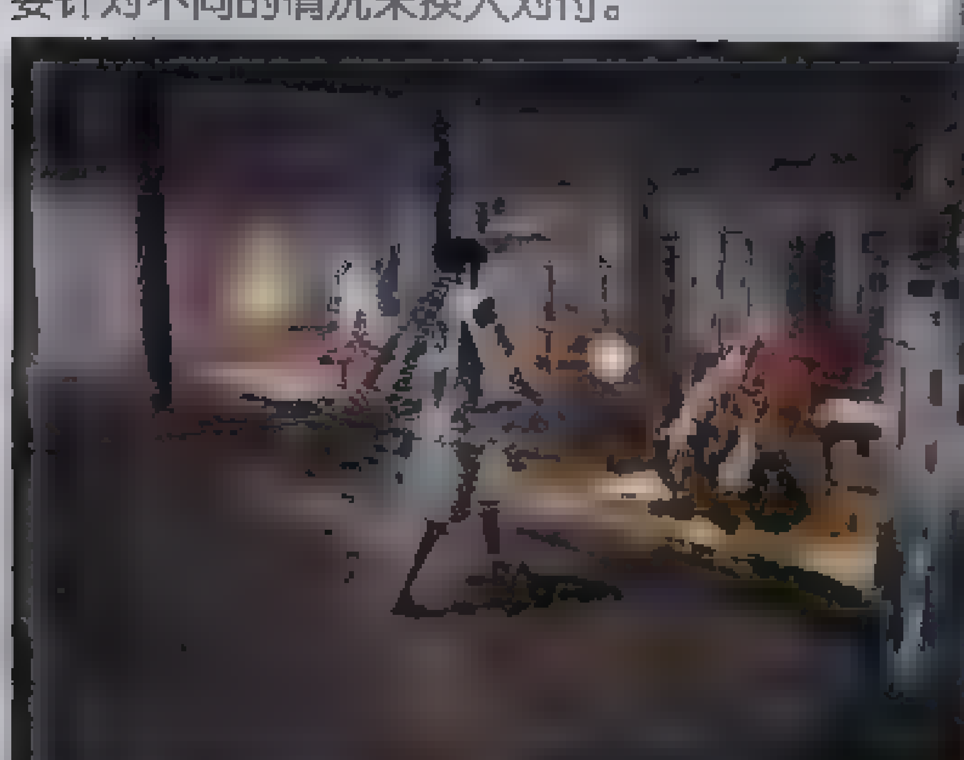
鬼一法眼的手下，经常用自己的能力来帮助源义经一行，不过却从来没和他们说过一句话，真是个谜之角色啊！

和风奇幻动作活剧

可以自由更换操纵的角色！

在小庵里不但可以获得玉依人一族的帮助，还可以更换玩家操作的角色。源义经和武藏坊弁庆的性能各有不同，义经身轻如燕，擅长空中连续技；弁庆力大无穷，用起武器来没人挡得住。而且本作中的敌人也具有鲜明的个性，其攻击方式和行动规律都完全不同，一定要针对不同的情况来换人对付。





◀▲以往很多A・AVG作品中都出现过双主角制，不过每位主角的剧情和场地多为独立的，并不能随心所欲地更换操作角色。本作中则没有这些讲究，只要和庵里的弁庆（或义经）对话就可以换人了。

换人没有任何条件限制

▼用不同的角色去攻关，剧情不会出现太大的变化，但攻关的过程会有极大的差异。这点在东京游戏展的试玩版里已经体现得相当明显了。



&3DM-S

铁拳5 TEKKEN 5®

人气急升的PS2版《铁拳5》发售日已经确定，（美版为2005年3月15日）就让我们一起倒数吧！

中国期待游戏榜TOP20		
本期排名	初次登场 2005年2月A	17名
第12名	最高排名 2005年3月B	12名

铁拳5	Namco	FTG
PS2 TEKKEN 5	预定2005年3月31日	日版

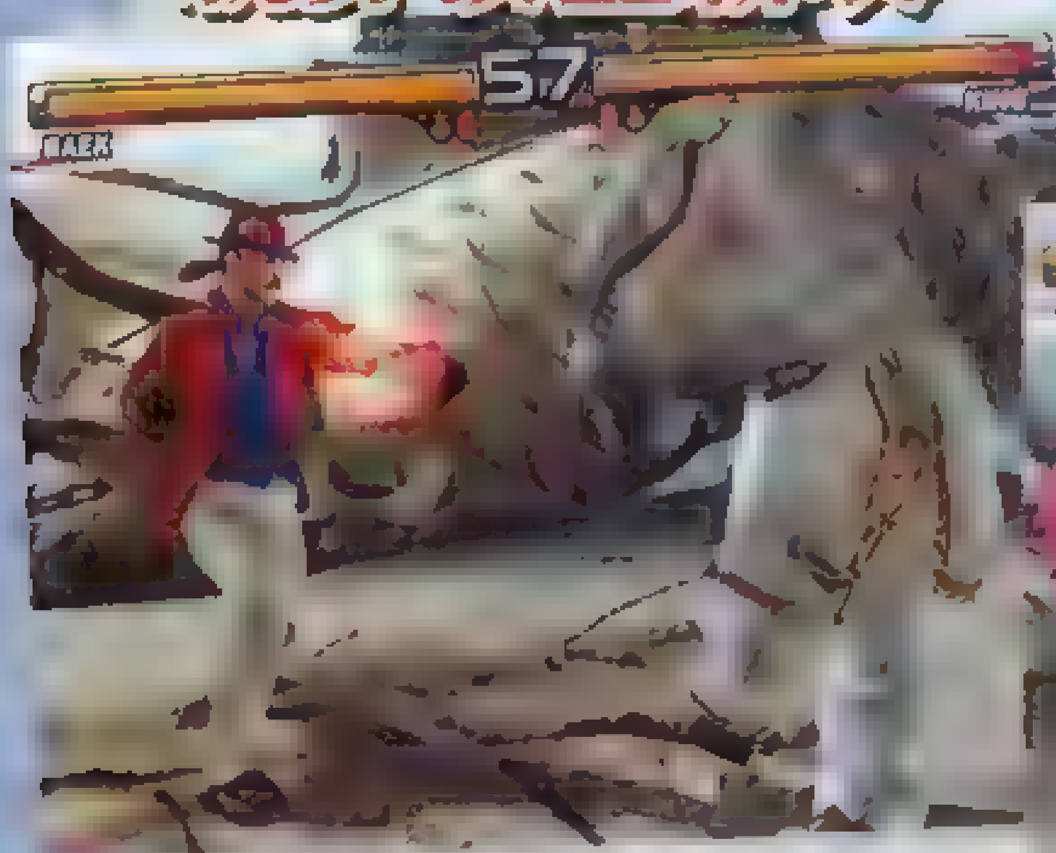
让对战感觉全面爆发的两种全新系统

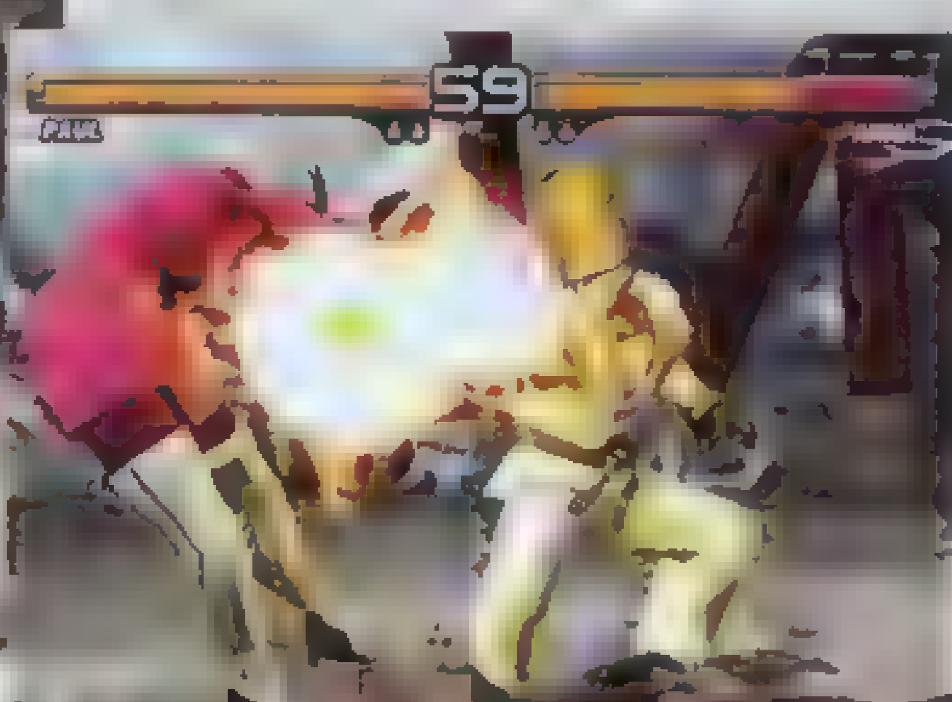
Namco的3D格斗大作《铁拳5》我们在杂志上已经进行了多次介绍，这一次将迎来PS2版发售前的最终报道。之前曾介绍过，《铁拳5》街机版是全系列首次使用专用磁卡的版本，玩家的个性化记录可以储存在磁卡内。卡片的采用使段位、道具、服装等新系统的乐趣得以实现。而这一次的《铁拳5》PS2版，Namco可谓下足了工夫。虽然不能使用磁卡，但是依然对新要素进行了最大限度的保留。这次就为大家介绍一下从街机版移植而来的两大系统。

换装系统

就算换上新装

在家用机版中，只要打"街机模式"和原创的"铁拳ADV模式"就可以获取一定数量的FIGHT MONEY，用这些FIGHT MONEY就可以在专门的模式中购买道具、服装颜色，并可以自由装备，这样一来角色就可以以千变万化的造型投入战斗了。





▶▲穿着风格与原来完全不同的白头山和豹王正在对战。保罗穿上了白色的道服，也给人留下了很深的印象。

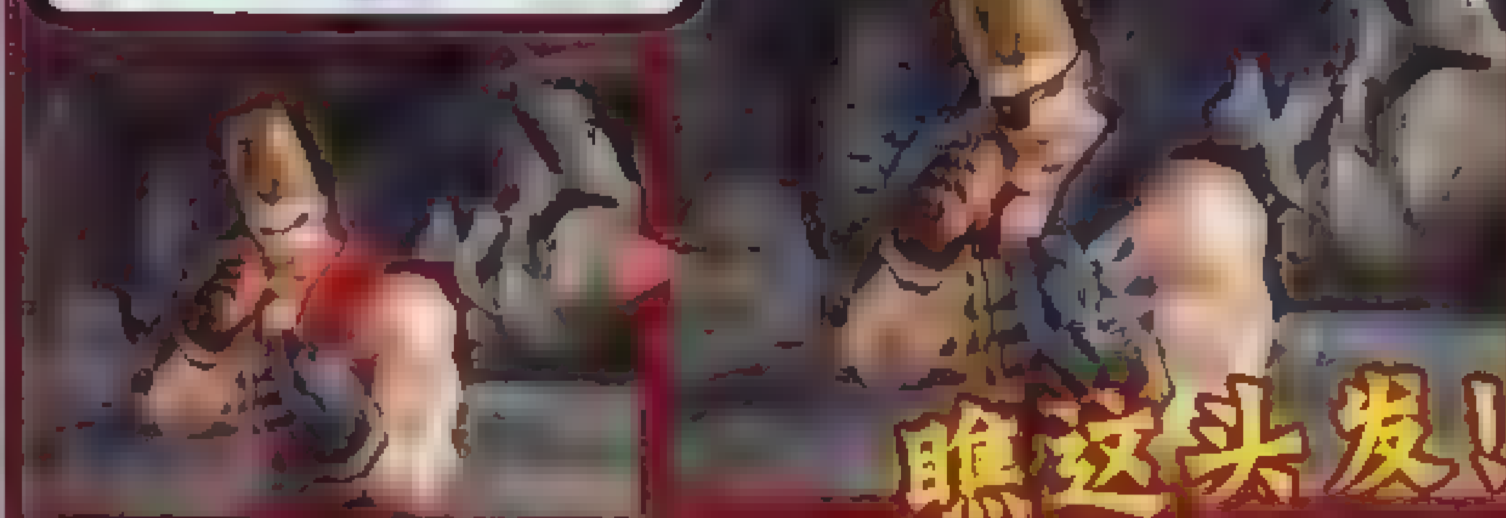
感觉也很合身

豹王 2P服装



暗黑豹王？

保罗·菲尼克斯 1P服装



瞧这头发！

安娜·威廉姆斯 2P服装



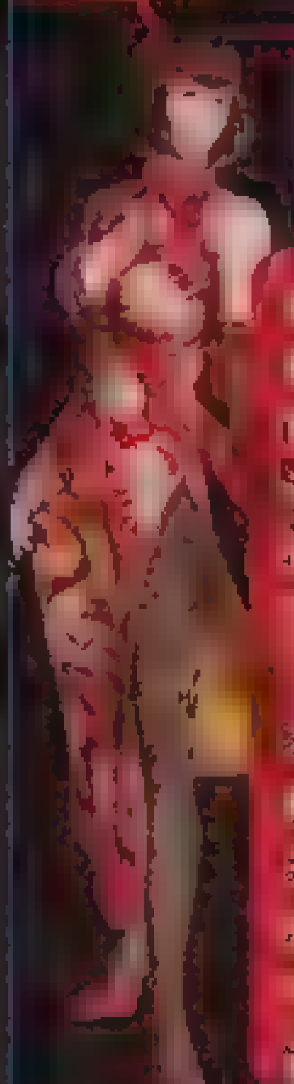
护士装♥

街机版 时间解放型角色登场

街机版在起动后，只要经过一段日子就可以使用时间解放型隐藏角色了，这里就为大家介绍4名时间解放角色。

安娜·威廉姆斯

格斗流派：暗杀格斗术
国籍：爱尔兰





▲正在耍弄对手的安娜，用鞋子踩对手的脚，这种招式倒是很能体现安娜的那种性格。

白头山





◀以华丽的腿技连续攻击让对手没有反击的机会



相关情报

《游戏机实用技术》对系列作品的评分

铁拳4	9	9	10

©1995 1996 1999 2001 2004 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

以上为开发中画面。

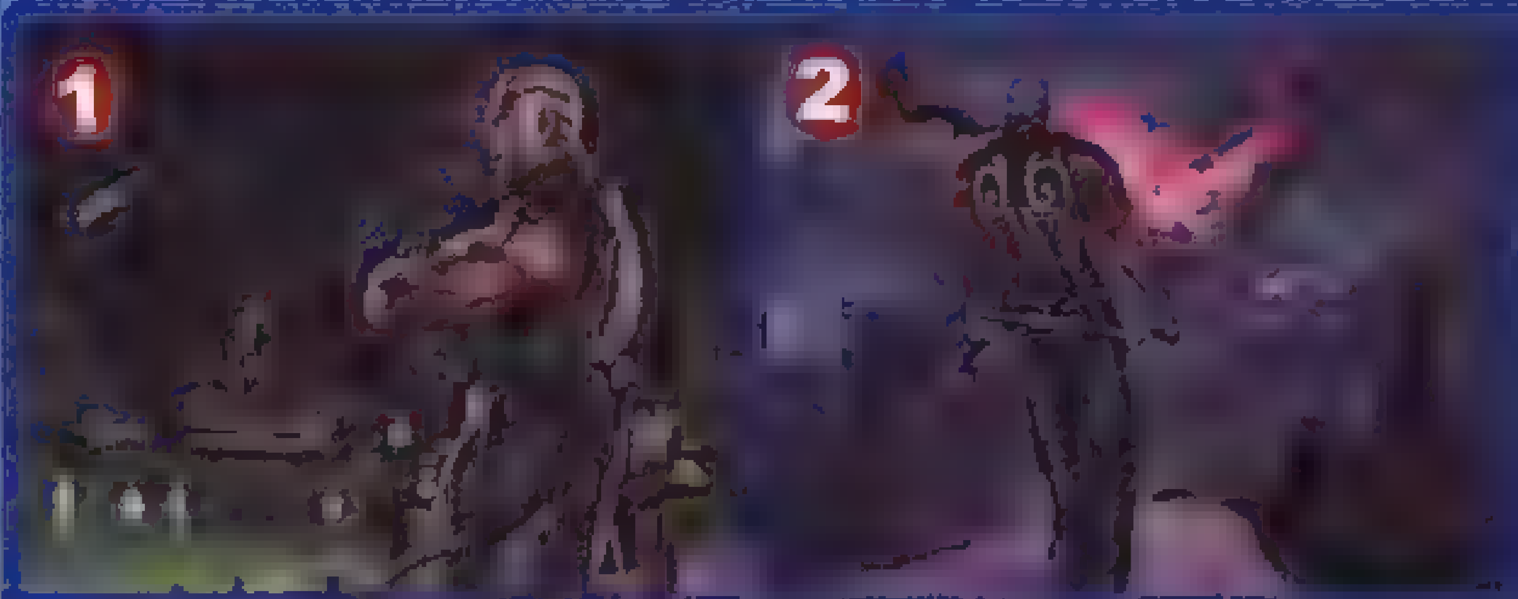
转载自WEEKLY FAMITSU № 842■文字 胜负师

PS2版的原创要素

STORY MODE OPENING CG

[illegible]版的故事模式与街机版相同，玩家会以打败最终BOSS为目标，与一个个CPU对手展开激斗。不过PS2版故事模式一开始会与前作一样，以CG原画的形式讲述使用角色的背景，精美的原画值得反复欣赏。

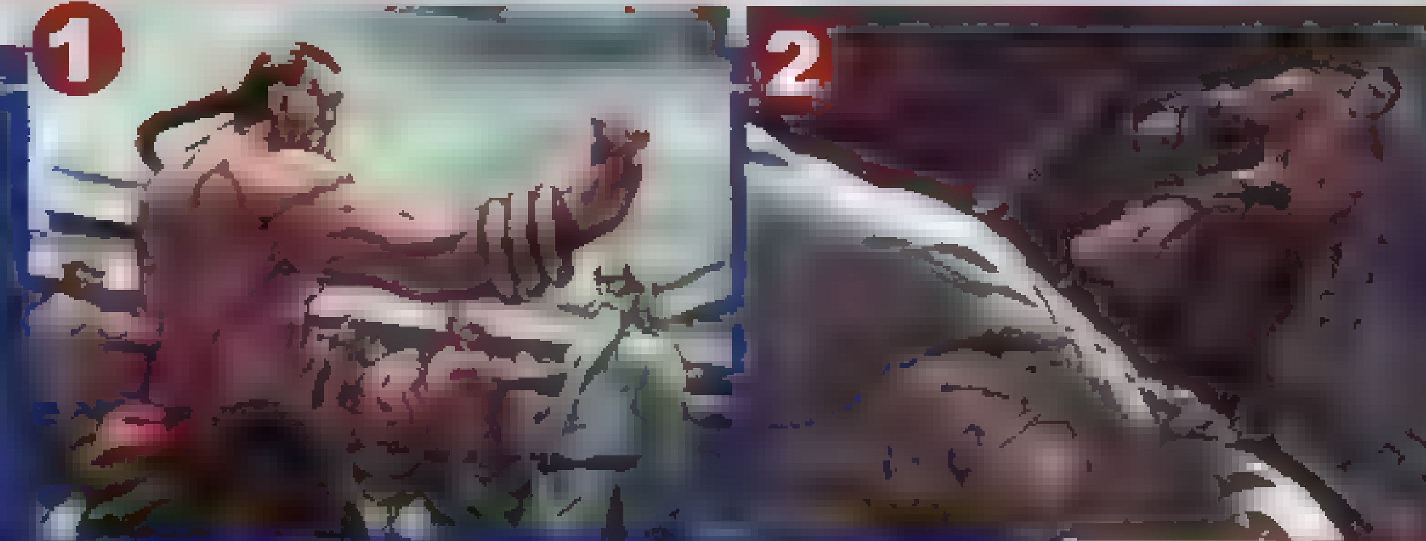
雷文

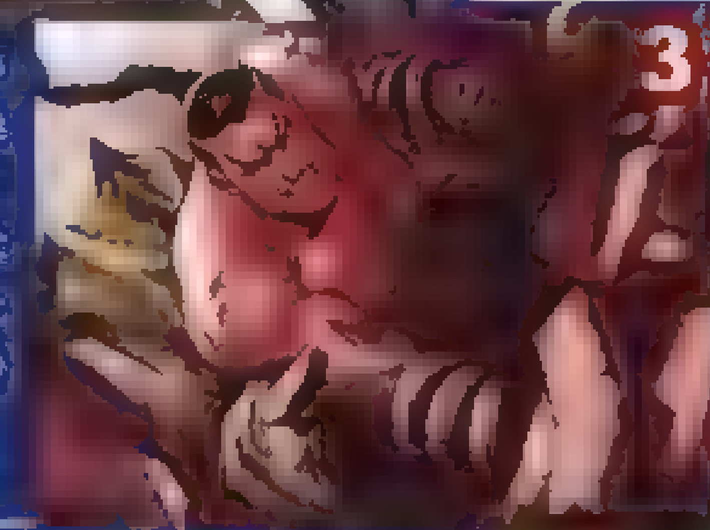




①雷文是某谍报组织中最为优秀和冷酷的谍报人员，除了脸上那个X形伤疤，他的一切都是谜，国籍、年龄、过往的经历都属于高度机密。②受总司令部的直接指派，雷文正在调查三岛财阀以及新近崛起的大型企业"G社"。他目睹了"JACK部队"对三岛平八采取的自爆攻击，并向司令部报告了平八的死讯。③此后，不知是谁又一次举办The King of Iron Fist Tournament，而以往这项赛事均是由三岛财团的领导者举办的，于是雷文便潜入大会，调查事情的真相。

冯威





①掌握了中国拳法的精髓，被誉为最强武斗家的冯威，自幼便拜在中国拳法达人"神拳"的门下接受严苛的修行，在成人之后被公认为神拳门下的最强弟子，颇受器重。②但冯威是一个武痴，为人争强好胜，有着让自己变得更强的强烈欲望，于是便自作主张与其他门派的武术家进行比试，虽然冯威未逢敌手，但是这样的做法是门规严令禁止的。在与师傅的争执中，冯威失手将师傅打死，为此他悔恨不已。③当他得知要让师傅复活就需要使用被三岛家夺走的"神拳奥义之书"时，便决定参加The King of Iron Fist Tournament。

风间飞鸟





①在懂事之前，风间飞鸟就已经跟随父亲在自家的道场中潜心学习风间流古武术，因此虽然只是个年仅17岁的妙龄少女，却身手不凡。飞鸟生性活泼，有着强烈的正义感，经常会"路见不平，拔刀相助"，所以在她所居住的大阪可谓小有名气。②一天，飞鸟刚回到家，风间道场的门下生给她带来了坏消息，不久前一个中国男子来到道场，将飞鸟的父亲打伤了，飞鸟的父亲随即被送往医院。③几天后，从一个调查这一事件的香港国际刑警处了解到这个男子会参加The King of Iron Fist Tournament后，飞鸟也报了名参加大会。

风间仁





①三岛一八与风间准的命运之子风间仁，在三岛家的道场中与平八和一八展开了死斗，依靠魔化后的强大力量战胜了平八的仁，因受到母亲在天之灵的感化，没有将平八置于死地，从仇恨中暂时解脱的仁扬长而去。②不过在山林中，邪恶之力发作使仁失去意识，当他醒来时，发现身边的景物如同刚刚遭受龙卷风的洗劫一般残破不堪，他意识到这一切都是魔化后的自己所为。③仁也知道自己的精神受到恶魔之血的侵蚀，最终完全丧失自我只是时间问题，为了能够找到摆脱恶魔基因控制的方法，仁踏上了新的旅程。

段位系统

"段位"可以说是体现玩家实力的指标，引入段位系统后可以使玩家得到更高的投入感。与同段位的对手进行对战时，段位就有可能发生变化。PS2版的段位变更会延用街机版的段位系统。而且在PS2版中，玩家无论是与CPU对战，还是与其他玩家对战，只要满足条件，都是有可能令段位提升的。另外，在街机模式中，会有同段位的"幽灵角色"登场，与"幽灵角色"对战胜利后，段位就会马上得到提升。

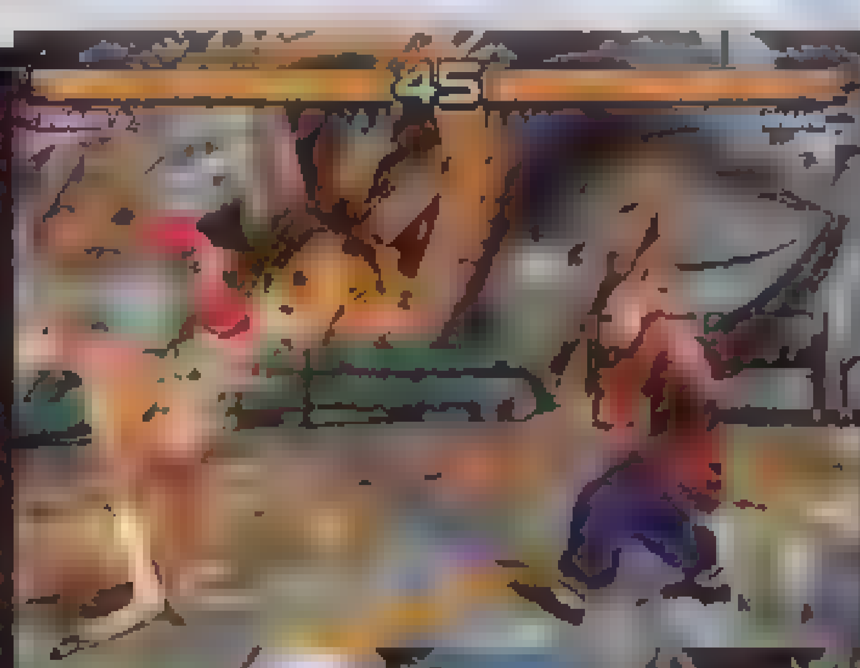
幽灵角色登场



◀▲街机模式中会有幽灵角色出现，遇到这种情况其实是升段的好时机哦！

罗杰Jr.





◀在妈妈袋子里的罗杰Jr.是不是也会表现得很活跃呢？



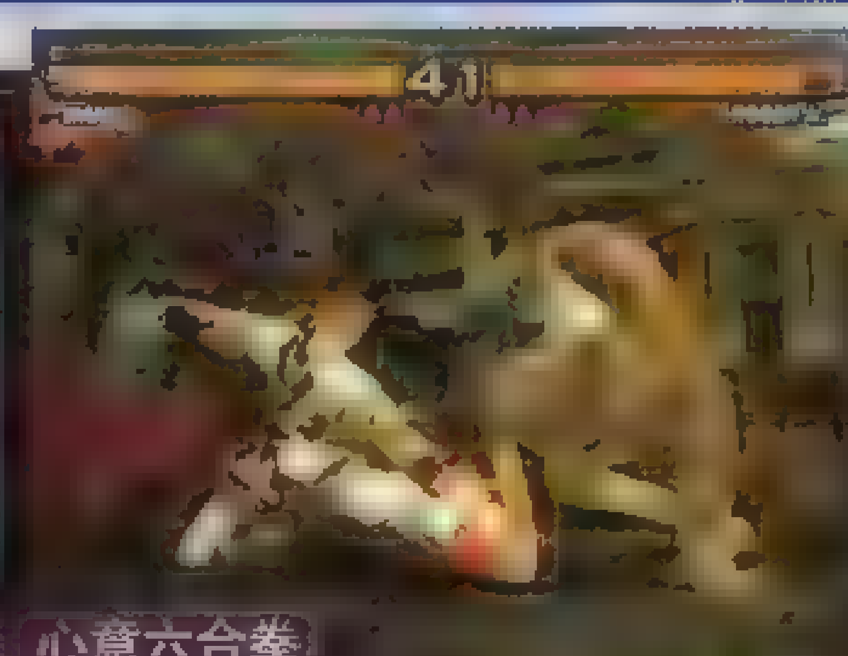
罗杰Jr.是以DNA操作技术制造出来的军用袋鼠的第二代。多年前，在三岛财阀生化科技研究所，第1号军用型动物——袋鼠罗杰顺利诞生。罗杰曾在[illegible]上出场[illegible]后重回大自然[illegible]现在[illegible]子和儿子[illegible]过着幸福[illegible]的生活[illegible]过有一天，罗杰不知道被什么人抓走了，这让他的妻儿万分焦急。在得知The King of Iron Fist Tournament 5大会即将开幕的消息后，罗杰Jr.预感到可以在大会上找到爸爸的下落，于是便钻进妈妈的袋子里与妈妈一同去参加铁拳大会。

格斗流派：军用搏击术

国籍：无

王椋雷





◀看似弱不禁风的身体里中却有着难以想像的强大威力，千万不要小看了这位老人家！



格斗流派：心意六合拳

国籍：中国

[illegible]王椋雷[illegible]的朋友，他的名字叫三岛仁八。在预知世界会爆发战乱（二次大战？）后，仁八留下了"为了和平，一定要将三岛家族消灭"的嘱咐[illegible]就从王的眼前消失了。其后，王得知了仁八的死[illegible]而世界也真如仁八所言被熊熊的战火所包围……战乱结束之后的数十年，王椋雷一直过着隐居的生活，直到有一天收到了第5次铁拳大会的邀请函："我需要你的力量，快来吧，椋雷！"发信人的署名居然是三岛仁八！怎么可能？仁八，难道你还活着吗？[illegible]大疑问[illegible]

&3DM-SM

过去的报道

①2004年6月B(总第105期)前线狙击 ②2004年7月B(总第107期)前线狙击 ③2004年8月B(总第109期)前线狙击 ④2004年11月A·B(总第114·115期)前线狙击⑤2005年1月A(总第118期)新作短波 ⑥2005年1月B(总第119期)新作短波 ⑦2005年2月A(总第120期)前线狙击



捷多、尤莉、阿鲁诺、拉克薇尔，这四个在广大的法尔该亚大陆旅行的"候鸟"，在他们的面前出现的黑影到底是什么呢……

中国期待游戏榜TOP20		
本期排名	初次登场 2004年 月A日	12名
第2名	最高排名 2005年2月B	2名

WILD ARMS® the 4th Detonator

Detonator：起爆剂

荒野兵器4	SCEJ	RPG
PS2 W.LD ARMS the 4th Det nator	[illegible] 2005年3月24日	日 [illegible]

异能的集团布琉纳库逼近！

布琉纳库局长

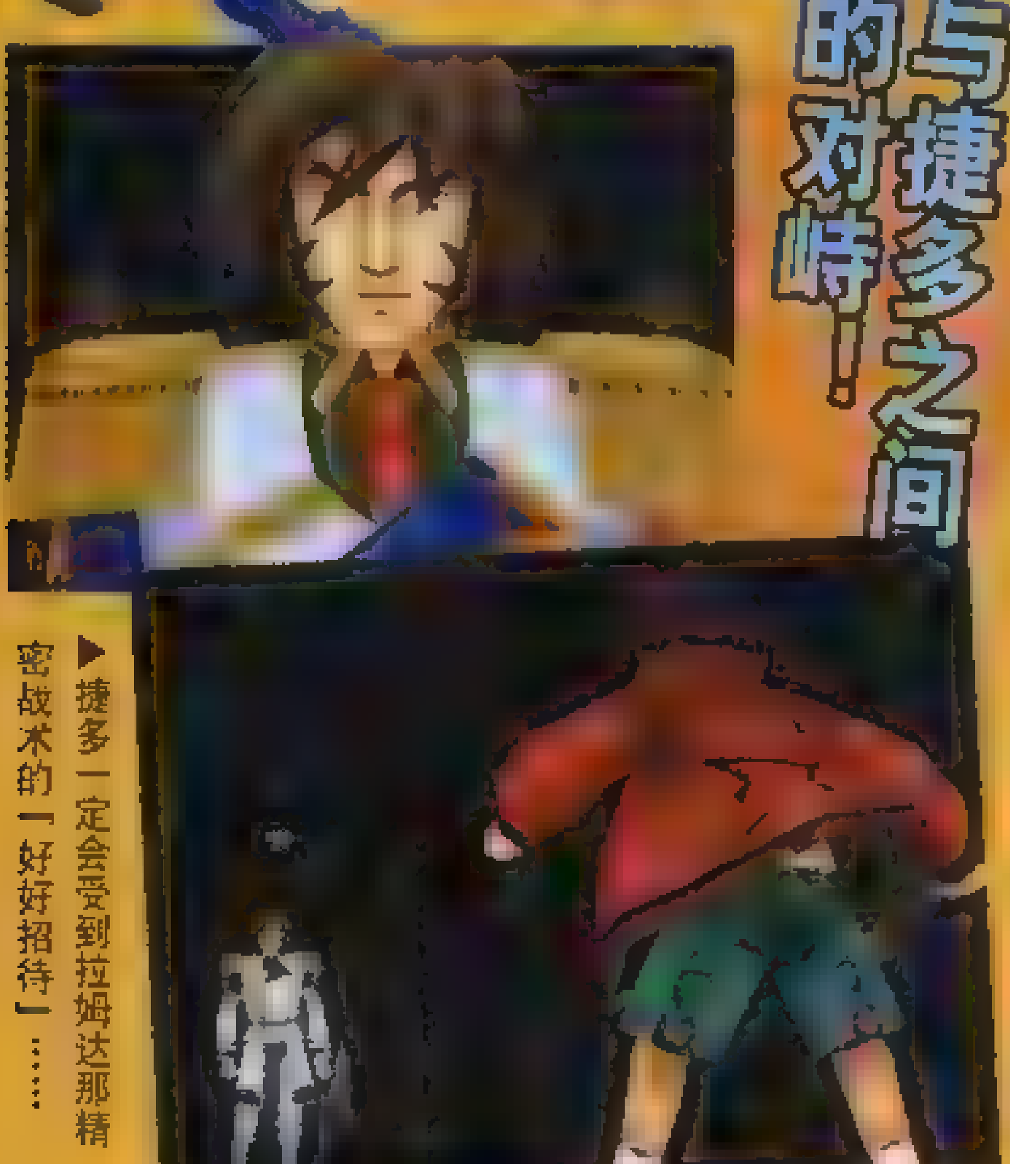
随着发售日的日益接近，我们了解到的游戏内容也越来越多，现在我们知道了，在游戏中有一个名叫"布琉纳库"的集团正以我们的主人公捷多四人为目标。而在游戏的舞台——法尔该亚上，曾经的"泛国家统合星府"以及"议会骑士团"正展开着激烈的战争，而"布琉纳库"就是议会骑士团内的特殊任务局的名称。这个特殊任务局以局长拉姆达为首，集中了多名以战术、情报能力见长的手下，可以说是一个精英集团。而在游戏中，他们狙击的目标似乎是尤莉。但为什么他们以尤莉为目标呢？这个谜将会是游戏的核心之一。



拉姆达（声：小杉十郎太）

领导特殊任务局布琉纳库的男人，具有非常正确的判断力和钢铁的意志。为了更高效率的完成任务，他的手中总有在当时能最有效地解决问题的王牌，可以看出他那精密的计算能力。而布琉纳库的成员们，就是在他的率领下开始对尤莉进行追捕。

与捷多之间的对峙！



▶捷多一定会受到拉姆达那精密战术的"好好招待"……

支持布琉纳库的两名副局长！





法尔梅尔（声：三石琴乃）

布琉纳库的副局长，年龄为30岁，拥有守护拉姆达之"盾"的异名。她的行为老是大大咧咧，爱开玩笑，看起来是个比较轻浮的女子，但是为了保护拉姆达，她同样也可以牺牲自己的生命。

库尔斯尼克（声：千叶进步）

布琉纳库的副局长，拥有"枪"的异名。性格与法尔梅尔恰好相反，是一个对待事物非常认真的24岁青年。为了完成任务，可以不惜牺牲自己的生命，是一个为了目的永不罢休的男人。



▶认真与慵懒的副团长搭档，这两人在一起的话绝对有一场好戏看。

©Sony Computer Entertainment Inc. ※以上为开发中画面。

· 转载自 WEEKLY FAMITSU No.142 ■文字：邪影天使

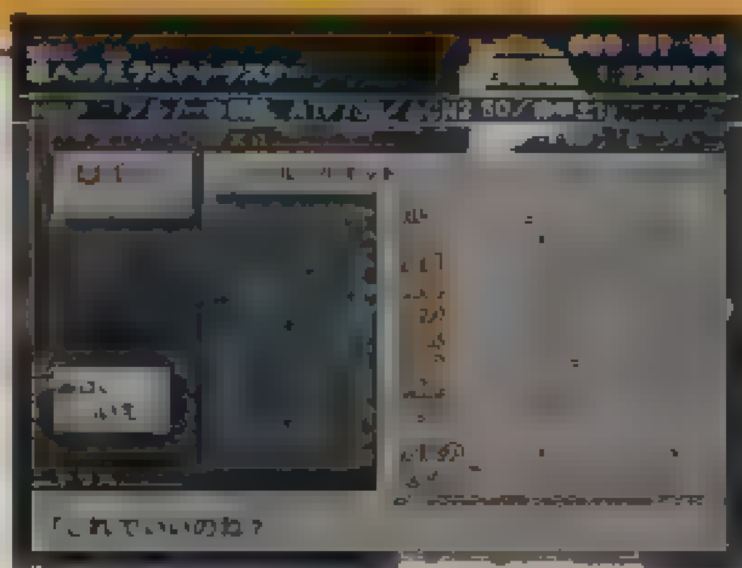
3DMGAME
www.plumbook.cn

与战斗系统相关的新情报

众所周知，在《荒野兵器》系列中，除了二代以外其他几作都没有武器、防具的概念，角色们都是手持最初的武器从头打到尾，其中最多能让玩家给每个人的ARMS进行强化。在本作中，游戏恢复了二代中武器和防具的概念，四名角色全员可装备防具，装备除了盾以外，可以给三名角色更换更强的装备。另外，每名角色都会有原创指令的特殊技，并且这些特殊技的数量还不止一个！看来为了让新导入的HEX战斗系统更容易掌握，掌握好每个人的特殊技也是很有必要的。

在武器店购入

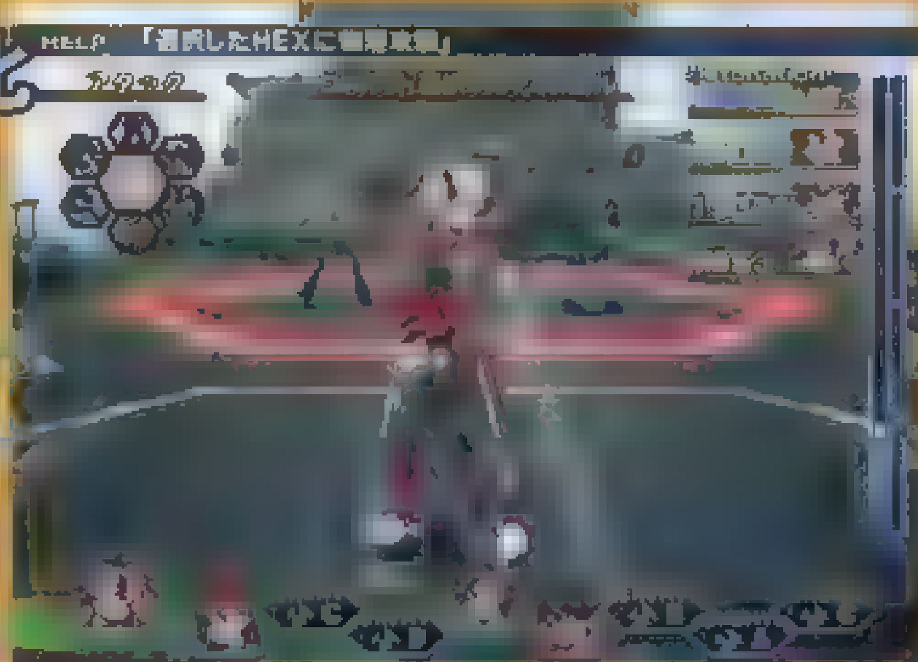
每把买进的武器其能力都是不同的，其中有的武器还具有特殊的效果，另外，武器种类不同，其命中率也是不同的。



◀理所当然的，强力的武器其价格都很高，所以在购入武器的时候一定要计划性地购买，可不要盲目追求能力哦。

画面发生变化





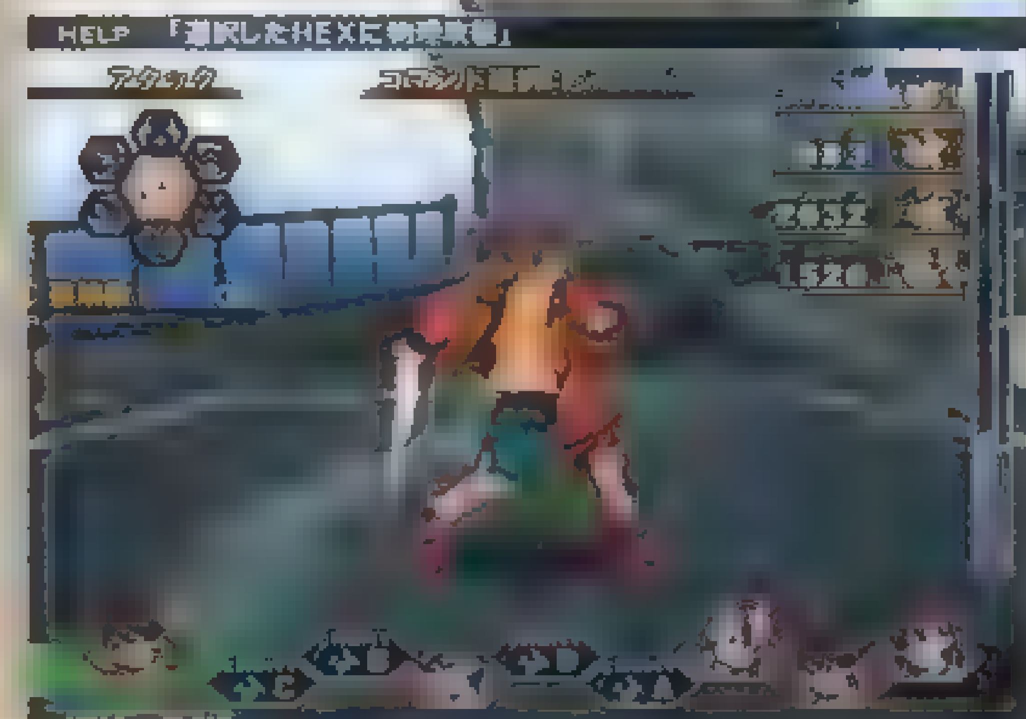
▶游戏中当更换武器，战斗时武器的样子会发生变化，或许有的玩家会根据武器的帅气程度来选择武器哦。

捷多的武器『ARM』到底是……

游戏中只有捷多的武器是不能更换的，只能对这个名为"ARM"的武器进行强化和进行机能的扩张，从而让武器变得更强力。另外，ARM是根据使用者的意识而形成的特殊武器，所以只有那些"基因适合者"才能使用ARM。

形状变化





捷多的ARM通称为"变性转换器"，根据目的不同可以瞬间在铳形态和剑形态之间进行切换，是一种非常方便的武器。

武器渐渐增强！





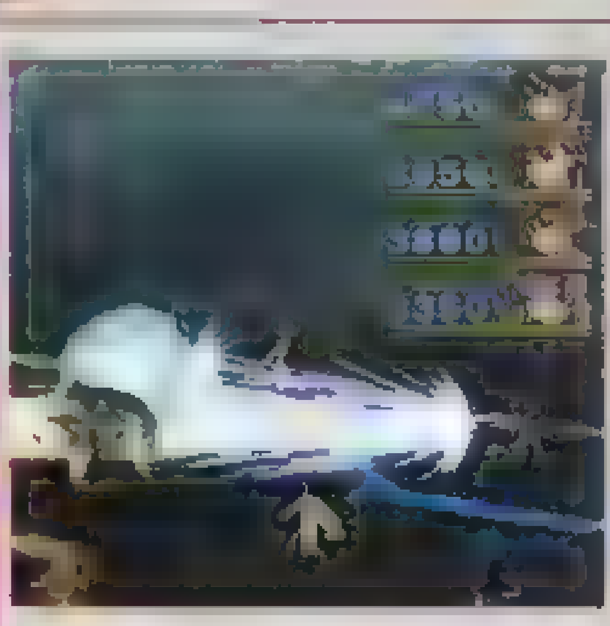
▲随着战斗的增多，ARM也一点点变强，这样的变化让人感到似乎又多了一名新同伴。

情报回顾

本作中导入了全形的HEX战斗系统，这一战斗系统将战场用六边形的格子分开，而各个角色就在这些格子上进行移动和攻击。另外，所有的指令看是以HEX为单位的，比如当一个HEX中有多个敌人，一次攻击就能对这多个敌人造成伤害。反之，我方人员也适合这一规则。

捷多·玛维里克 Jude Maverik

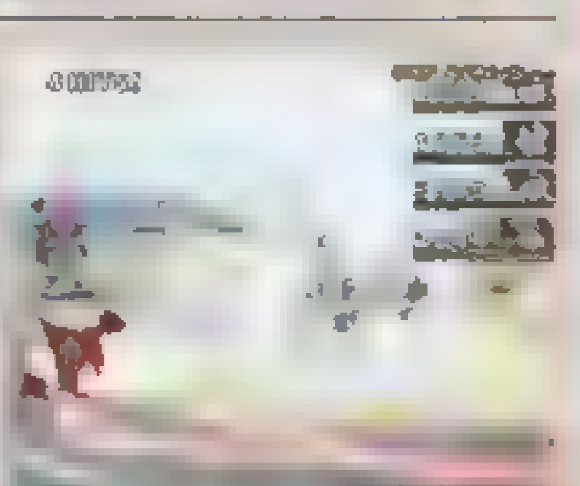




跨HEX的直线攻击，可以贯穿敌人，对后面的敌人造成伤害。



根据HEX的属性，捷多的能力会得到相应的提升。



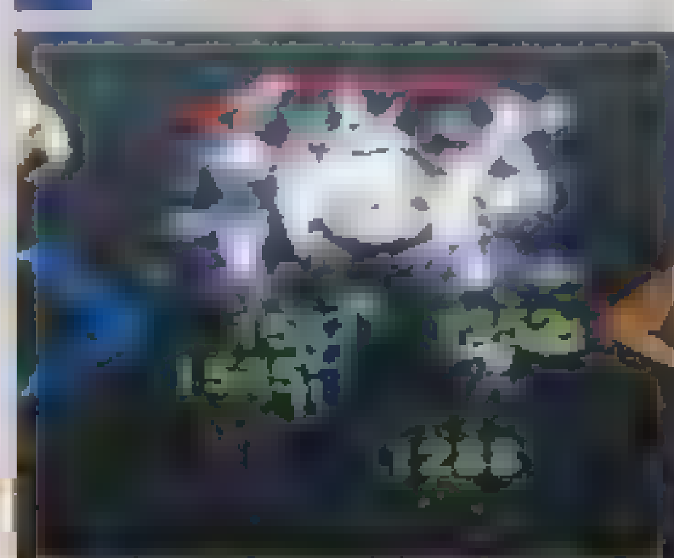
与相同HEX的同伴一起进行同时攻击，招式威力也不弱。

尤莉·阿特蕾迪 Yulie Ahtreide



治疗

对指定HEX内的同伴进行回复，同一HEX里有多名同伴的话可以进行同时复数回复。





指定HEX与现在尤莉所站的HEX进行位置对调，在躲避敌人攻击时会非常有用。



将同伴全部集中到尤莉所在的HEX内，如果此时受到攻击那就是对我方全员进行攻击。

拉克薇尔·阿普盖特 Raquel Applegate



对自己所在HEX的周围HEX里的敌人进行攻击，如果自己在中央的HEX上就能对周围全部HEX上的敌人进行攻击。





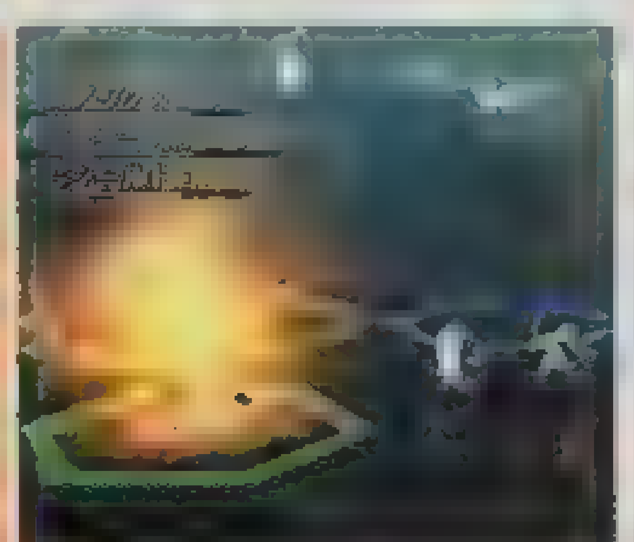
让指定HEX内的敌人中毒，每个回合都会受到伤害，看来这招在持久战里面会经常用到啊。

毒咬

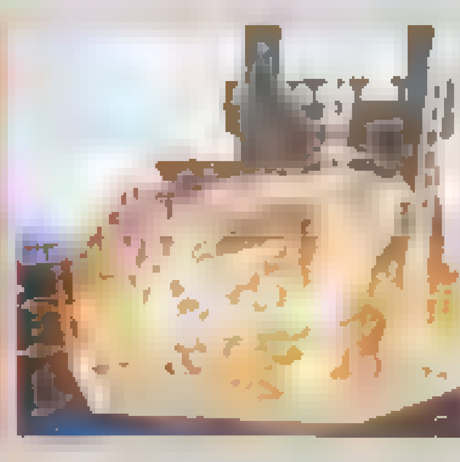


强制取消命中的敌人的行动回合，但是对于命中比较低的拉克薇尔而言，这是一项艰巨的挑战。





根据HEX的属性释放出攻击魔术，要记住的是HEX的属性一共有地、水、火、风4种。



降低指定HEX内对手的反应速度，不过要注意的是这招对我方人员是同样有效的。



封锁指定HEX，让敌人无法出来，看来在一个HEX上聚集了多个敌人后可以用这招将它们一网打尽。

メテオス METEOS



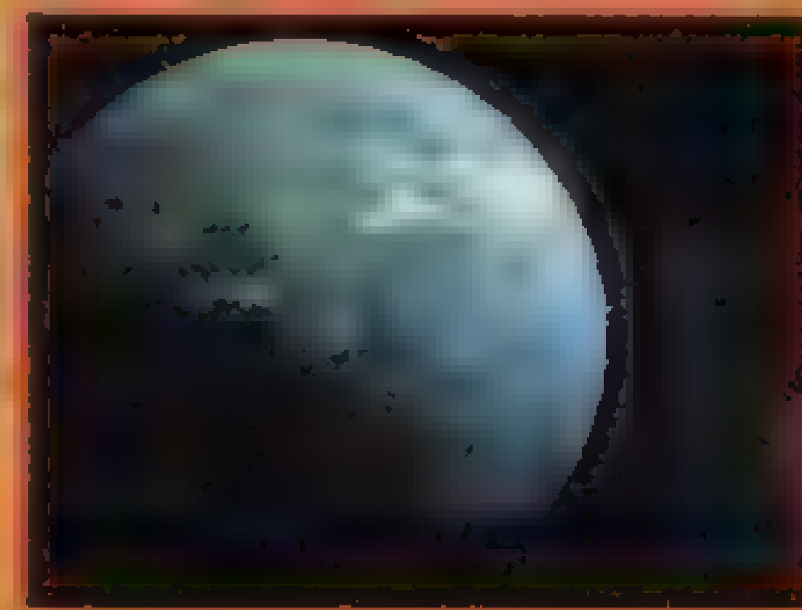
陨石大战　Bandai Q Entertainment　PUZ

NDS　メテオス　2005年2月24日

樱井政博当制作人的益智类游戏就会变成这种样子！

令人惊讶的动画醒目！

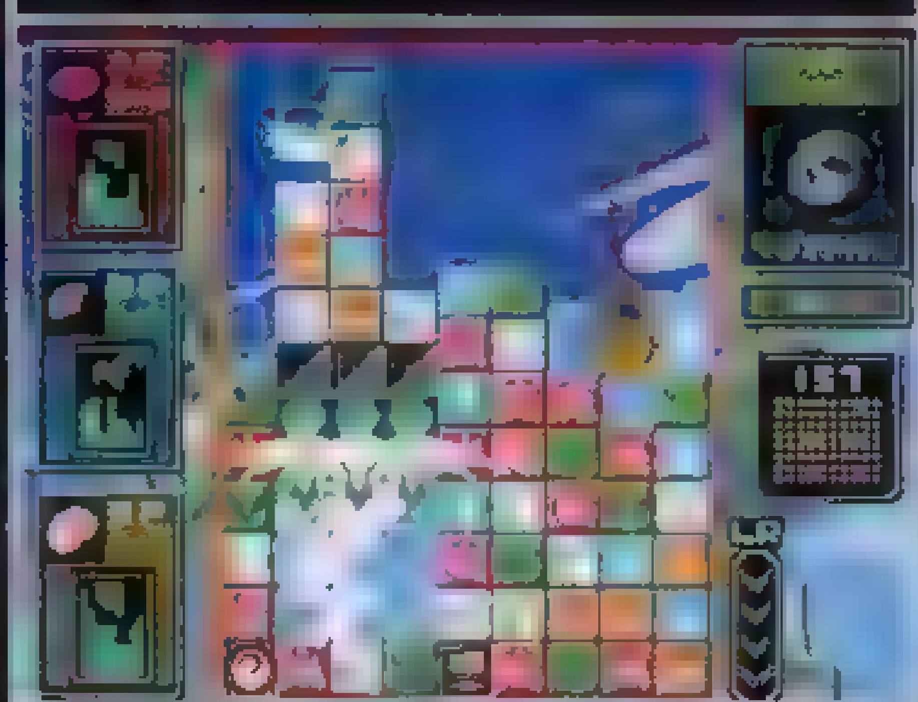
本作最吸引眼球的就是那运用了NDS所有机能的超强开场动画，无论是色彩还是演出效果，都可以说达到了NDS的高峰。而以行星为故事也是非常吸引人的。（玩PUZ有多少人会注意剧情呢？）



一起来保护行星吧！

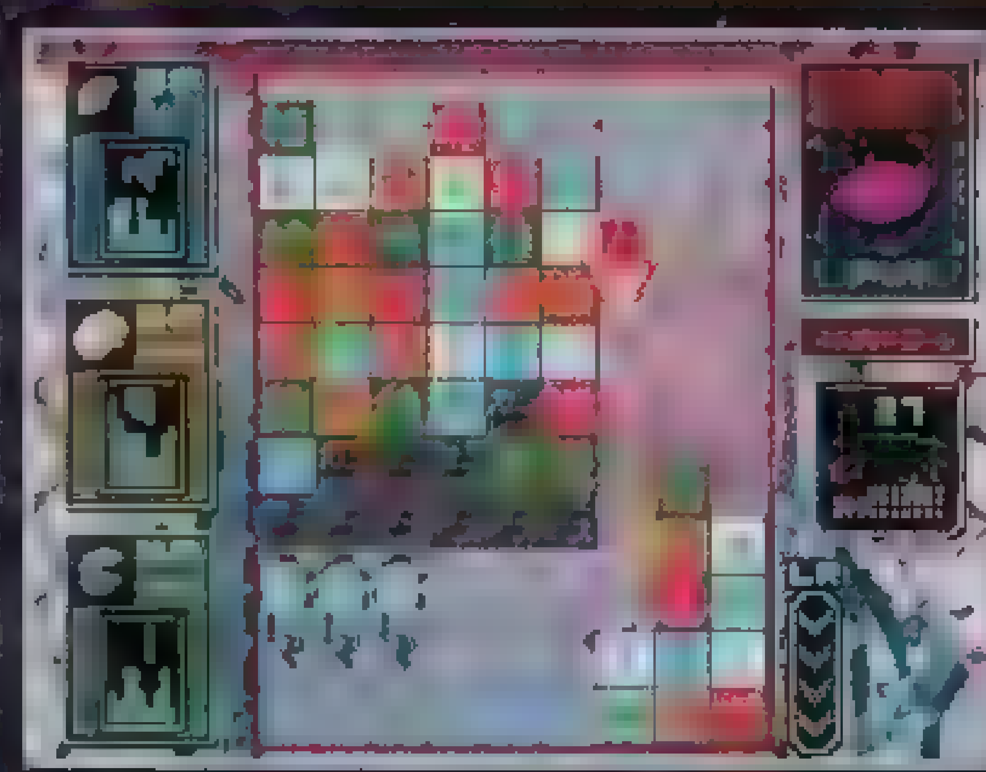
说到益智类游戏（PUZ），也许大家的第一反应就是像《俄罗斯方块》那样排满一排然后消去的游戏。但如果大家还抱有这样的想法的话，那就来试试这款《陨石大战》吧，它一定会让你体验到以前从未体验过的PUZ带来的快感和刺激感。可以说《陨石大战》是一款打破了PUZ常规的游戏。当从上方掉下来的陨石排到一定个数后并不是消失而是向上飞，而这些陨石就是破坏行星的罪魁祸首，所以不能让掉下来，必须把它们打回宇宙。如此具有创意的PUZ大家是不是以前从没玩过呢？不用着急，游戏很快就要发售了，大家再耐心等待一个月吧。





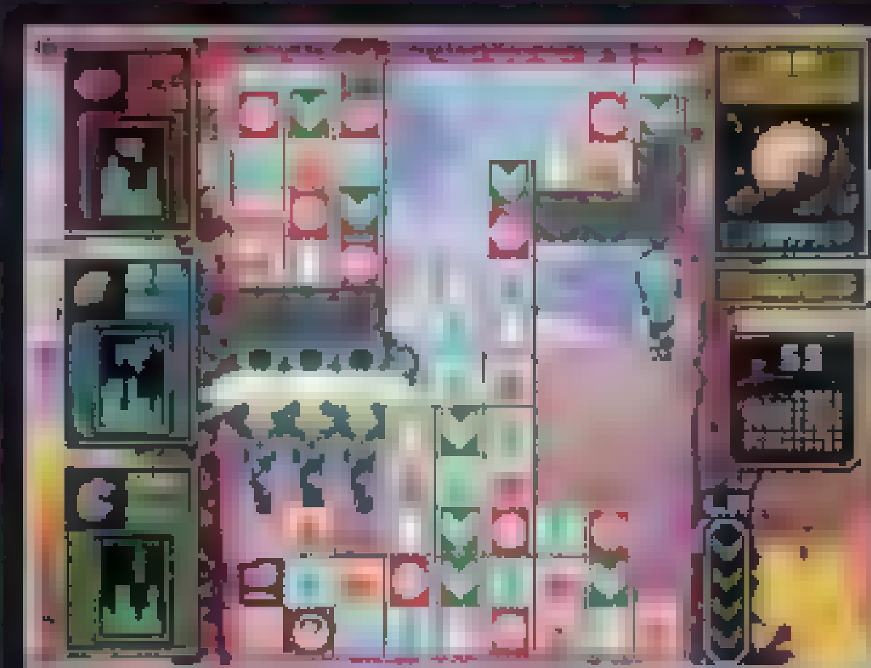
打上！

将3块陨石横着或者竖着排成一排就可以将它们打上去了，在飞行途中的陨石还可以变换它们的排列，另外还可以进行第2次和第3次点火这样更高级别的操作，可以说相当具有创新精神。



各种各样的打飞方式

当陨石在飞行的时候，如果与其他陨石排列在一起后就可以推着它们一起前进，不过如果一起飞的陨石太多，那就有可能因为太重而被重力拉回来，这个时候就需要利用第2次点火让它们飞得更高。



直击樱井政博！



樱井政博

制作过《星之卡比》、《任天堂全明星大乱斗》的著名制作人，在《陨石大战》中担任主要游戏设计一职。

制作得有些简易的世界观

——开场动画做得很豪华啊。

樱井政博（以下简称樱井）　这是为了让人看起来有一种飞跃似的的进步而精心制作的。（笑）如果只是看游戏玩的过程中那些画面的话，是不会明白游戏的世界观的，因此我想在游戏片头中将游戏的世界观传达给各个玩家。在游戏中，行星METEOS不断地向四周散发出行星的碎片，而这个时候，那些有文明存在的星球决定将陨石排列好并打出去，这样就能解决自己星球的危机了。玩家在玩的时候会感到一种危机一发的感觉，而为什么要将陨石打上去呢？大家在看了开场动画中就会恍然大悟了。（笑）

——看起来故事背景还相当复杂呢？

樱井　认真地干一件有点愚蠢的事，这就是这款游戏中有趣的地方，而我想让大家知道，不要认为这很好笑，而是要认真地对待它。在进行游戏设计的时候，越设计越觉得"这真的是一款PUZ吗？"（笑）

——角色看起来很都显得卡通啊。

樱井　是啊，外星人都是那种样子。用的颜色都是单色，还不是立体的。看起来似乎什么都不会想的样子，但还在那里拼命，这也是游戏的乐趣所在呀。虽然故事情节有些悲剧色彩，但人物还是很乐观的。

——游戏的最终目的是打败METOS，拯救所有星球吗？

樱井　在故事模式中，打倒METEOS是目的之一，但这并不意味着游戏结束了，有种"结局不过是开始"的感觉。我觉得运用战术与朋友之间进行对战是最有趣的，因为玩的人不同，大家的战法也不一样，但大家都是以攻击对手为目标，这种与人对战的感觉是非常美妙的。

©Q ENTERTAINMENT ©BANDAI 2005　※以上为开发中画面。
转载自WEEKLY FAMITSU No.841　■文字：恶魔天使

www.plumbook.cn

陨石如大雨般落下！









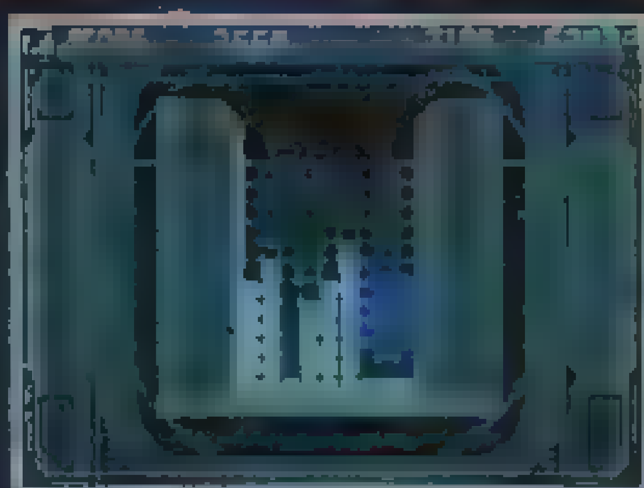
◀▲从行星上飞出了大量陨石 看来这个星球就是一切灾难的源头了。

▶这样的话其他行星就有可能被毁灭了，那么就将它们打回去吧！



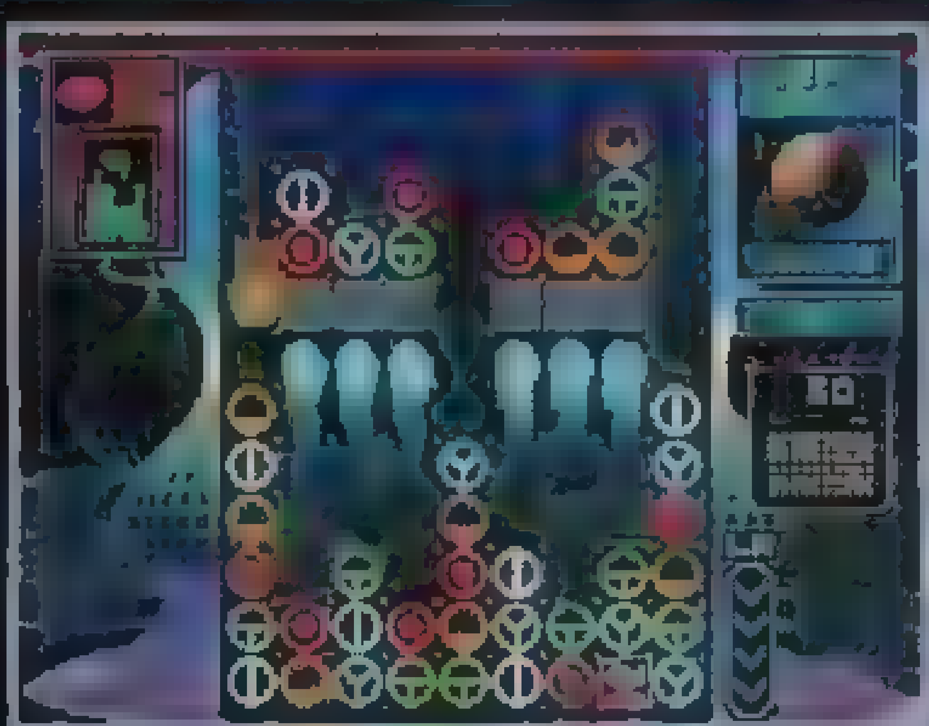
如星球大战般的壮绝对战！

本作可以通过一张游戏卡片进行4人的大混战，各个玩家选择好自己应该守护的行星后就可以开始游戏了。游戏方式当然还是将陨石打上天，不过这些打上天的陨石是会掉到对手那里去的，而到底是攻击哪个对手完全是看玩家的喜好，因此可以先与其他人合力击破一个然后再击破另一个的战术。

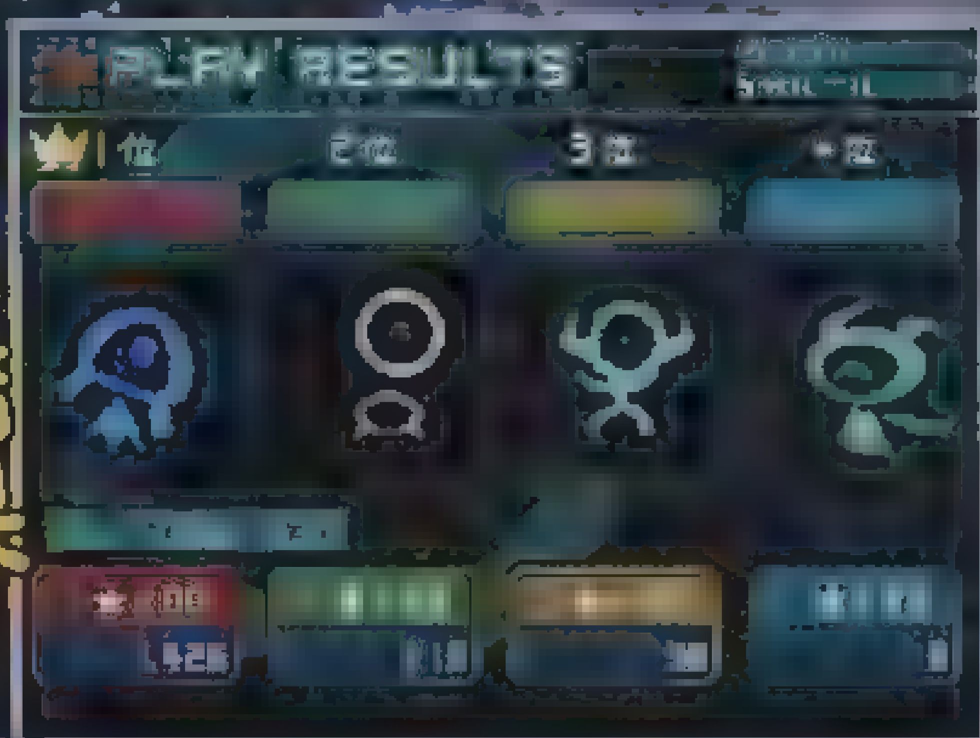


确认对手的状态

NDS的上屏幕会显示出对战对手的情况，如果看到哪个对手已经处于危机情况那就再给他"火上浇油"将其击破，这样一来离胜利也就不远了。



显示结果！



◀对战结束后在显示结果画面会出来 大家的当然是第一名啦

利用道具逆转！

十字爆弹



重压



托尔之锤



模式一共3种 强力道具也会登场！

——游戏中一共有多少种模式呢？

樱井 有"简单"、"星际之旅"、"时间竞速"这3个模式。"简单"模式就跟通常的PUZ一样，是一个人玩的模式，在限定时间和规则内与CPU进行对战；"星际之旅"模式就是故事模式；之后就是"时间竞速"模式，顾名思义，这是在限定时间内进行游戏的模式，竞速的内容包括了在限定时间内取得更多的分数以及将规定数目的陨石打上所消费的时间。另外，一张游戏卡片是可以4人同时玩的。

——道具的使用条件是什么？

樱井 道具只要是自己做出来了就可以使用，还可以利用陨石进行合成。游戏进行中，打上的陨石的数量会按属性进行分别累计，将这些陨石合成就能造出道具。在对手的区域里使用道具，就能将他们已经堆积起来的陨石破坏掉。对于初心者而言，如果堆积起来的方块被破坏掉也许是件不错的事情，但是对于上级者而言那就另当别论了，因为他们喜欢将方块对挤在一起，然后一口气消掉，不过现在由于方块已经被破坏掉了，所以对于他们而言是莫大的损失。考虑到初心者与上级者的对战，这种打乱局面的道具是非常重要的。

对战的时候 战略是很重要的

——在对战的时候，打上的陨石会朝哪边飞呢？

樱井 打上的陨石朝哪个星球飞，完全看玩家自己的选择。如果看到有一人已经堆积了很多的陨石，那就可以毫不犹豫地打给他，让他雪上加霜，说起来这样的战法还有些传统呢。如果是4人对战的话，那么玩得最好的那个人就有可能遭到其他3人的集中攻击，不过这样一来，就会有大量的陨石落在自己的区域里，那么反击的时候就可以打上更多的陨石了，从这一点来说又是很有利的，也就是说，对于熟练的人而言，反而增加了他们反击的机会。不过打向对手区域的陨石并不是全部都会到对方的区域，有的可能会落到其他星球去，游戏中是存在这样的机关的，所以大家可不要疏忽大意啊。（笑）



开发状况 65% 因为太有趣了 所以制作人员们都陷入其中不能自拔，对游戏制作很有鼓励作用。不过大家都希望游戏更好玩 所以还要请各位再等一下。

BANDAI

www.plumbook.cn

光明力量 NEO　SEGA　A・RPG
PS2　シャイニング・フォース ネオ　预定2005年3月24日　日版
对应周边未定

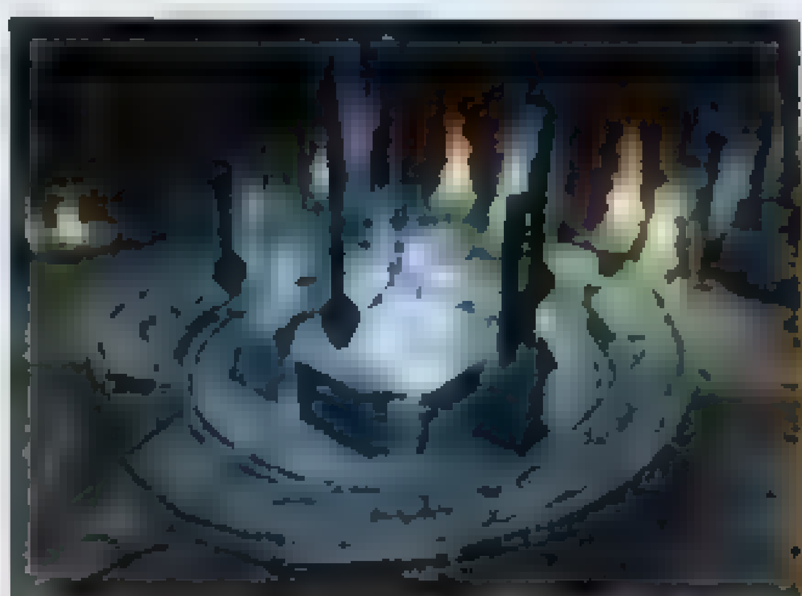
Shining Force NEO
シャイニング・フォース ネオ

《光明力量NEO》的世界观一一展现在我们面前!

从S・RPG转变为A・RPG,《光明力量NEO》不愧"NEO"这个名字。随着发售日的临近,游戏的世界观也渐渐在我们的面前展现开来。游戏中侵略世界的是被称为"Legion(军团)"的怪兽,但关于它们的一切都只是谜。它们到底是什么?所谓"Force"又是什么?月之眷族又是什么?这些构成本作世界观的东西现在已经一一展现。另外,游戏中主要的3个国家现在也已经明确,国与国之间的关系也是颇值得关注的问题,我们有理由相信,在游戏类型改变了的同时,有一些《光明力量》特有的东西是不会改变的。

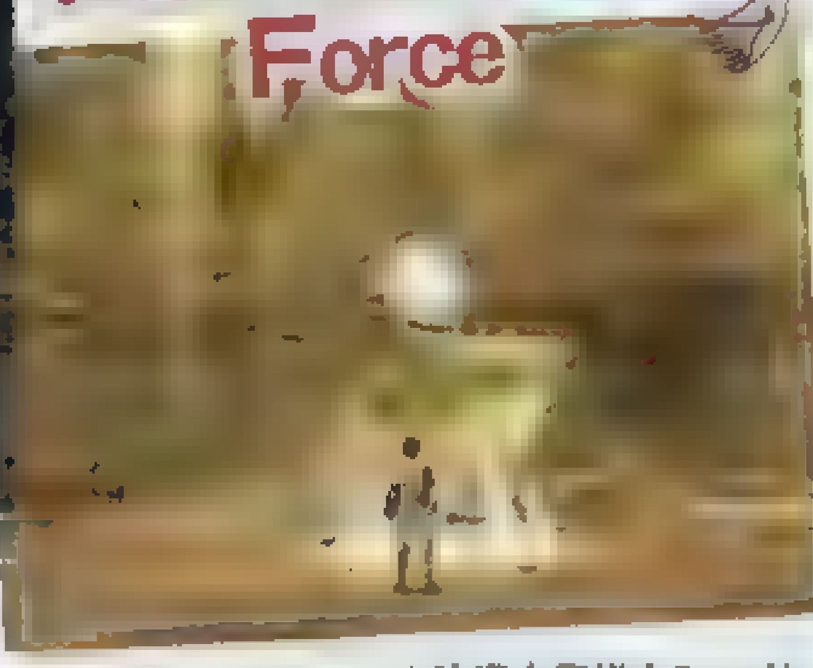
利用「Force」的力量拯救整个世界吧!

在《光明力量NEO》的世界中,自然界的能量被称为"Force",而那些能够将Force变换成具体的某种力量以及现象的人被称为"Force的战士"。而我们游戏的主人公马克斯,就是一名想成为"Force的战士"的少年。



▲马克斯站在一个类似于祭坛的地方,在祭坛中央似乎有类似于能量的东西溢出来,难道这就是所谓的"Force"么?

大自然的能量Force



▲沙漠中同样有Force的力量,马克斯头上那一颗闪着光辉的东西难道是Force的大结晶么?



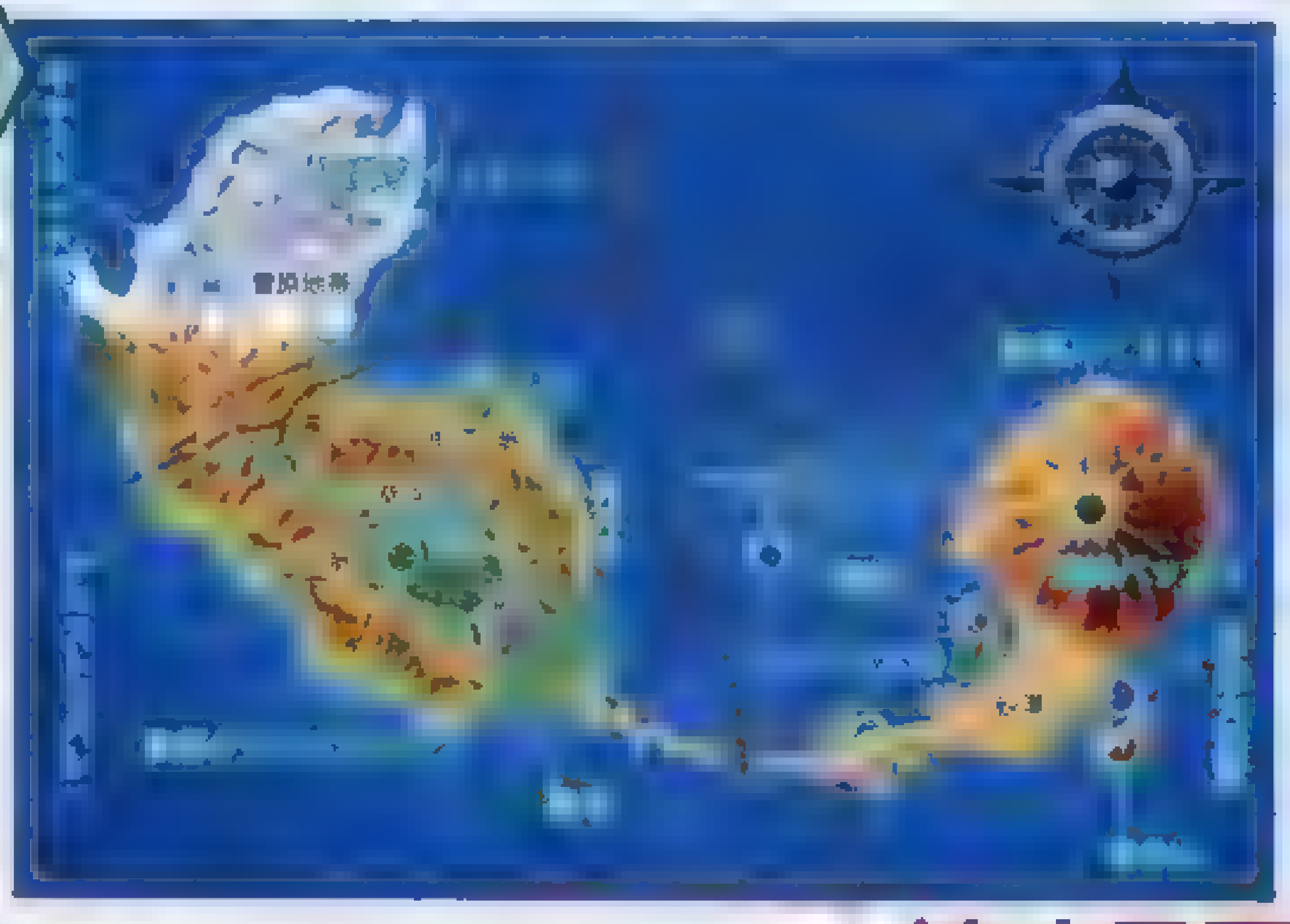
马克斯所憧憬的Force的战士

"Force的战士"这个称号只会授予那些通过了"Force的试炼"的人,而为了方便记忆,一般都称他们为"Force"。为了熟练使用Force,Force的战士身上都有一个称为"Force Flame"的道具。他们是守护弱者的盾,是他们的剑,为了所有人而尽心尽力,是崇高的战士。马克斯的哥哥就是一名相当优秀的Force的战士,但是现在却行踪不明,找到哥哥也是他旅行的目的之一。



担任该作人物设定的是著名漫画家西山优理子,从右边的游戏原画以及马克斯和梅丽尔的Q版图中,大家能否感受到本作世界中一些深层次的东西呢?画师的改变会给游戏带来新的面貌,希望西山老师的人设不会让我们失望。

《光明力量NEO》中具有重要位置的3个王国

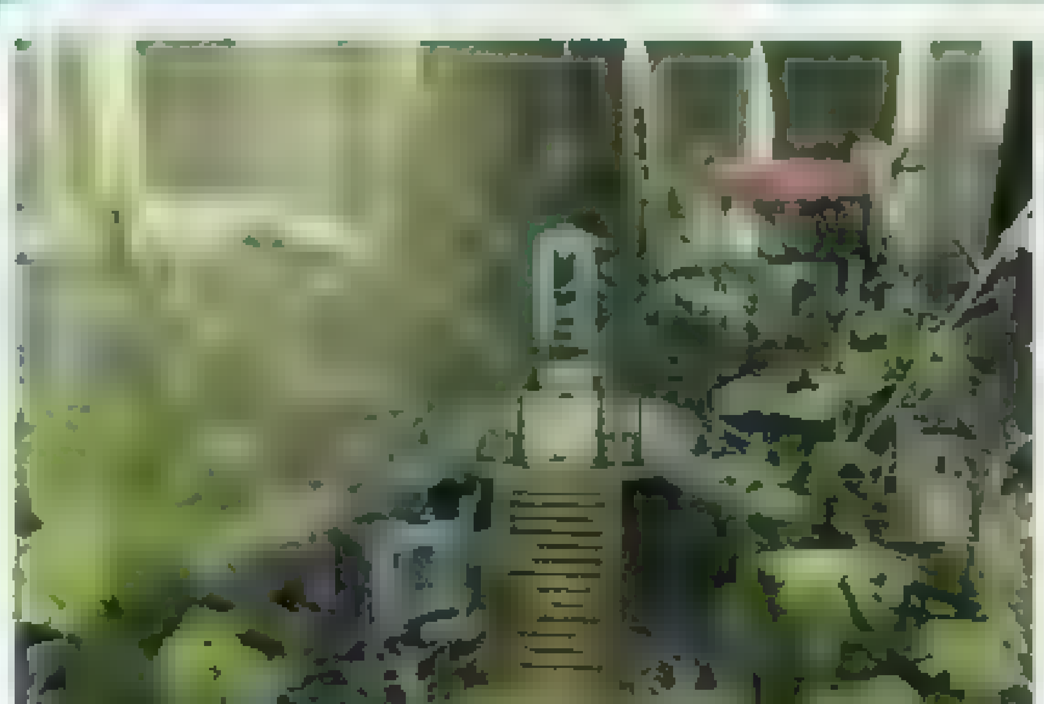


在《光明力量NEO》的世界中,存在着3颗"Force的大结晶",而这些大结晶分别长眠在3个国家之中,它们是具有翠绿色丰饶土地的尤克里特斯、雪国费尔德兰德以及沙漠之国艾拉诺拉。现在就向大家介绍一些这3个国家的一些情况吧。

尤克里特斯



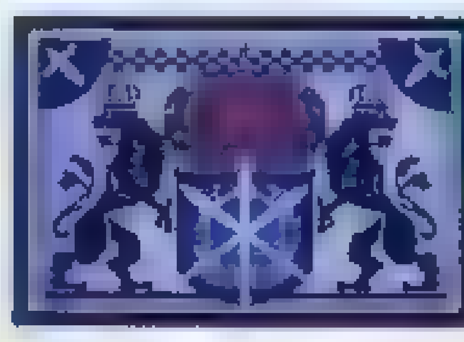
这是一片被温暖的气候以及优美的自然环境所眷属的广大土地,在北边,马克斯与同伴古拉哈姆组成了国境骑士团。并且在这里,为了国家不被怪物所侵略,还设立了防卫性的拉凯尔砦,守护这国家的安全。



◀除了主人公马克斯,还有很多其他同伴是出生在这个国家,可以说是游戏的主要场景。



费尔德兰德



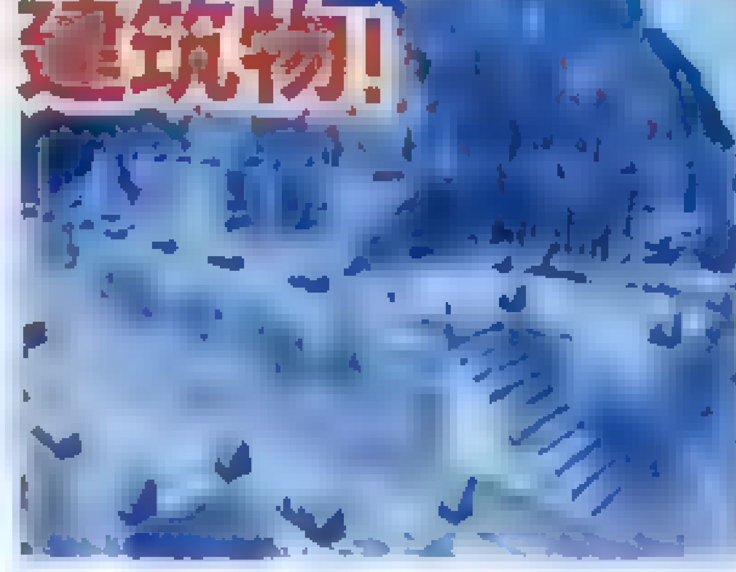
位于北方的严寒之地,在这片被冰河以及雪山所包围的严酷自然环境中,居住着人类以及半狼人。费尔德兰德与尤克里特斯是友好国家,而在这里,马克斯会遇到哪些同伴?会碰到什么样的战斗呢?我们拭目以待。

奔跑在雪原上!



◀这是一个白茫茫的世界,马克斯与同伴正奔驰在这片无尽的雪原之上,在雪山上,他们会碰到全身由冰组成的怪物以及骷髅状的敌人,相信在这里火魔法一定非常有用。

被冰雪覆盖的巨大建筑物!



▲这里是神殿?还是要塞呢?总之是个巨大的建筑物。这里被冰所覆盖,不知道前面有怎样的考验正等着马克斯他们。



©2005,CORPORATION SEGA ※以上为开发中画面。
转载自 WEEKLY FAMI通 No.84? ◀文字:邪月天使

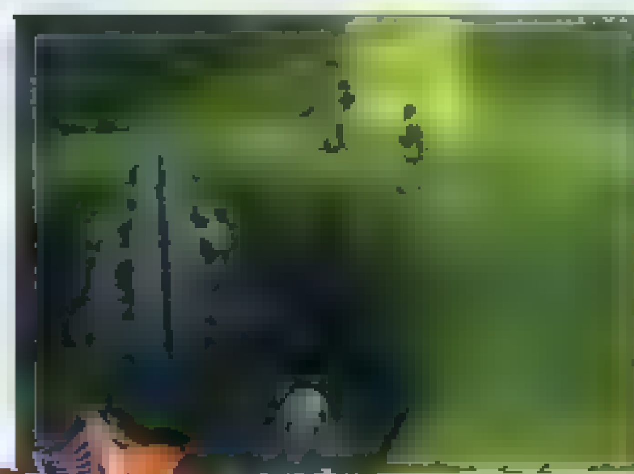


月之眷族是什么？

在游戏游戏中出现的月之眷族并不是一个种族，他们是人类。生物心中黑暗的部分，也就是负面的感情与沉睡在月亮中的力量同调之后就形成了月之眷族。在马克斯展开冒险的13年前，发生一场席卷整个大陆的大战，而这个大战将沉睡在月亮上的力量引向了负面的方向，并将其解放。与此同时，还从异世界召唤来了被称为“Legion”的怪物。

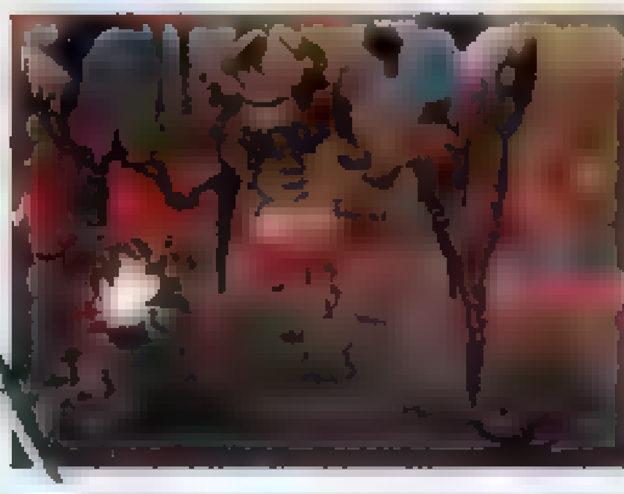
它们是异形的怪物！





▲从月亮上掉到地面的Legion的卵，Legion就是从这些卵孵化而来的。







◀马克斯将面对熟练如此之多的Legion，不知道他的胜算会有多少？在这个时候只有相信团队的力量了。

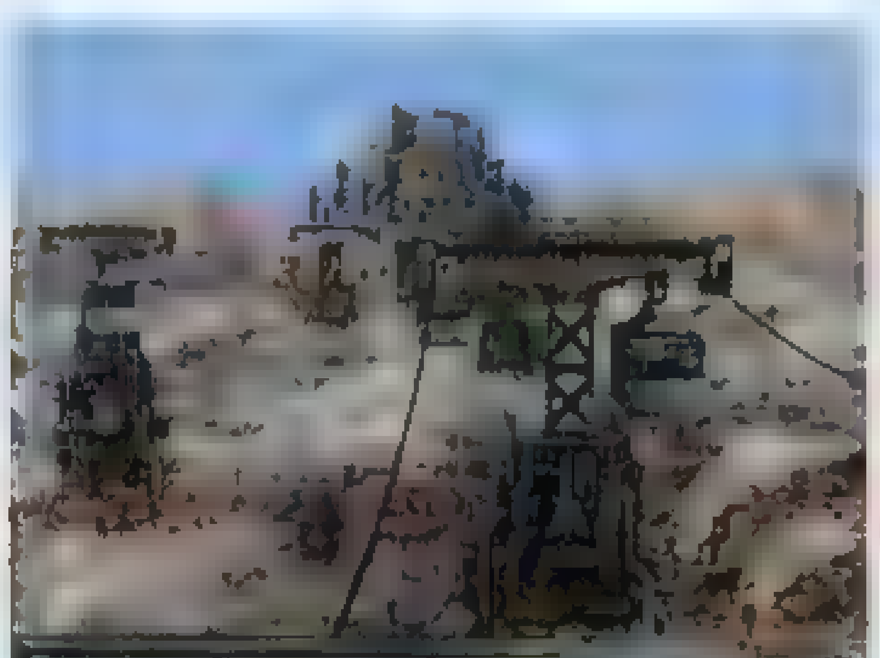


从异世界召唤来的“Legion”！

月之眷族是从异世界召唤而来的怪物，它们被称为“Legion”，据说在13年前它们毁灭了7个国家。Legion是通过月之眼以卵的形式来到地面上的，它们从卵孵化而来。Legion孵化出来后并不会立即攻击人类，而是建立一座Legion的蜂房，然后将它作为自己的巢穴和据点，然后才开始进攻。看得出Legion并不只是知道杀戮，它们有很高的智商以及很强的组织性。

艾拉诺拉

由君主卡奥斯所统治的工业文明非常发达的人类国家，在西边的海上，建造有关押重犯的“地狱岛”。因为是工业很发达的国家，所以在这里随处可以见到飞空艇、巨大工厂这些带有机械要素的东西。而栖息在荒野的怪物们也多是一些身着重装甲的怪物，看来对付它们用魔法比较有效。（按惯例应该是雷魔法有特效吧……）







◀在空中看到了类似于飞空艇的东西，不愧为是一个工业王国。那一望无际的海洋对面应该就是那座让人听了闻风丧胆的“地狱岛监狱”吧？看来那也将成为马克斯一行的必经之地啊。

守护大结晶的圣域警卫团

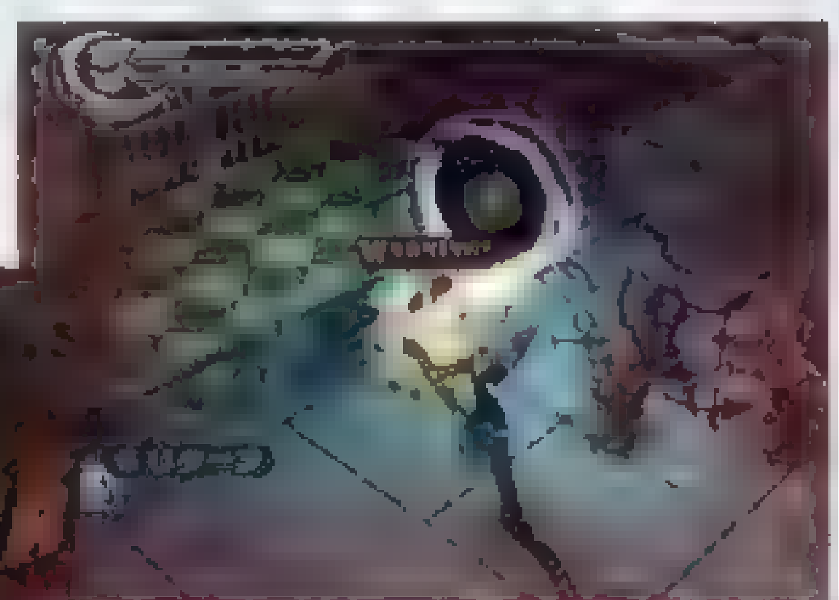


格林斯里普斯、奎因西奴、海厄特这三个圣域之中，沉睡着Force的大结晶。而为了守护这些大结晶不被月之眷族夺走，建立一个组织，这就是圣域警卫团，马克斯的父亲正是格林斯里普斯圣域警卫团的团长。

利用回城魔法多次挑战！

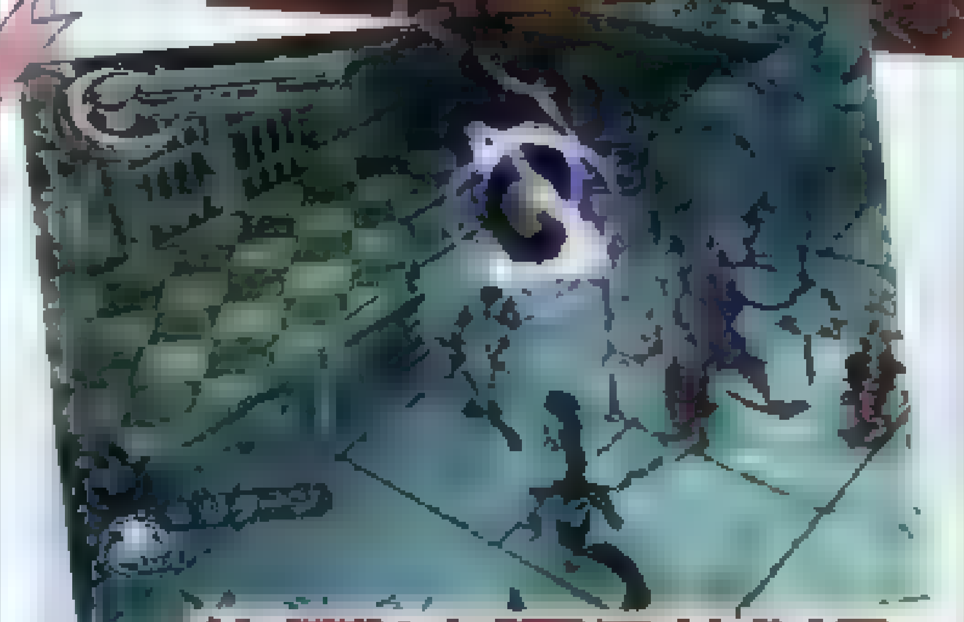
“Return（回城）”作为系列的经典魔法一直都是玩家的最爱，利用这个魔法可以让部队瞬间回到主城里。而在《光明力量NEO》的世界中，存在着世界上独一无二的“回城秘石”，而之所以能够使用回城魔法，正是因为有了这块回城秘石。当咏唱了回城魔法之后，就能自由往返于自己的所在地以及位于格林斯里普斯的回城之门了，这样一来，系列中利用回城魔法无限练级的方法同样适用了。

▶再次进入这个光之漩涡就能回到原来的地方。





▲如果与敌人的战斗中遇到了危机情况就可以使用回城魔法回到主城，利用这个方法可以无限练级，不过使用该魔法时一定要注意自己的MP还够不够用哦。



华丽地回到战场！

传送门



利用Force的能量进行单方向通行甚至双方向通行的移动手段。要想进行双方向的自由通行，那就必须将目的地两边的开关都拨到“开”的位置，因此要实现这一移动手段，那就要两个地方都去过才行。

www.plumbook.cn

NEW GAME SCHEDULE 新作发售表

2005年1月19日中国银行人民币外汇牌价基准价（仅供参考）：

100美元＝827.65元人民币　100日元＝8.08元人民币

100欧元＝1078.67元人民币 100港币＝106.11元人民币

红色字体：受注目游戏

注1：本表所收录的游戏发售时间为2005年1月25日～2005年4月20日。

注2：推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

注3：游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

PlayStation2

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
1月份					
25日	午夜湾岸俱乐部3	Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar Games	RAC	49.99美元
25日	世嘉经典合集	Sega Classics Collection	SEGA	ACT	19.99美元
27日	[illegible]	ラジアータ ストーリーズ	Square Enix	RPG	7800日元
27日	[illegible]	新紀幻想 スペクトラル ソウルズ II	IDEA FACTORY	S・RPG	6800日元
27日	新纪幻想 圣魔战记II	新紀幻想 スペクトラル ソウルズ II（限定版）	IDEA FACTORY	S・RPG	8800日元
27日	女孩万岁 R15	GIRLS ブラボー R15	角川书店	AVG	6800日元
27日	女孩万岁 R15（DX特别版）	GIRLS ブラボー R15（DXパック）	角川书店	AVG	8800日元
27日	猫狗的故事	ぴありぴあ 耳としっぽのものがたり	DATAM POLYSTAR	AVG	6980日元
27日	[illegible]	ナノブレイカー	Konami	ACT	6980日元
27日	垂钓高手 惊奇之旅	川のぬし釣り ワンダフルジャーニー	Marvelous Interactive	RPG	6800日元
27日	王牌机师 ACE 异世纪传说	Another Century's Episode	Banpresto	ACT	6980日元
27日	[illegible]	デジタル・デビル・サーガ アバタール・チューナー2	Atlus	RPG	6980日元
27日	秋之回忆 After Rain VOL.1 折鹤	Memories After Rain VOL.1 折鶴	Kid	AVG	4800日元
27日	秋之回忆 After Rain VOL.1 折鹤（限定版）	Memories After Rain VOL.1 折鶴（限定版）	Kid	AVG	6800日元
27日	出云战记 完全版	IZUMO コンプリート	GN Software	AVG	6800日元
27日	宇宙战舰大和号 暗黑星团帝国的反攻	宇宙戦艦ヤマト 暗黒星団帝国の逆襲	Bandai	SLG	6800日元
27日	兽王记	獣王記 PROJECT ALTERED BEAST	SEGA	ACT	6800日元
27日	静默杀机 铁拳：妮娜・威廉斯	惨烈死亡 铁拳：尼娜・威廉姆斯繁体中文版	Namco	ACT	6800日元
27日	[illegible]	リムランナーズ	FOG	AVG	6800日元
2月份					
1日	怒狱潜龙II 严惩不怠	Dead to Rights II: Hell to Pay	Namco	ACT	49.99美元
1日	[illegible]	Nano Breaker	Konami	ACT	49.99美元
1日	孤岛惊魂 本能反应	Far Cry Instincts	Ubisoft	FPS	49.99美元
3日	飞跃巅峰	トップをねらえ！	Bandai	ACT	6800日元
8日	战火兄弟连	Brothers in Arms	Ubisoft	FPS	49.99美元
8日	[illegible]	Shadow of Rome	Capcom	ACT	49.99美元
10日	新选组群狼传	新選組群狼伝	SEGA	ACT	6800日元
10日	龙珠Z3	ドラゴンボールZ3	Bandai	ACT	6800日元
10日	草莓100% 草莓日记	いちご100% ストロベリーダイアリー	Tomy	AVG	6800日元
15日	异度传说二章 善恶的彼岸	Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose	Namco	RPG	49.99美元
17日	鬼泣3	Devil May Cry 3	Capcom	ACT	6980日元
17日	[illegible]	新世紀勇者大戦	Atlus	S・RPG	6980日元
17日	天星 宿命之剑	天星 ソード オブ デスティニー	Marvelous Interactive	ACT	6800日元
17日	角斗士 自由之路	グラディエーター ロード トゥ フリーダム	Ertain	A・RPG	6800日元
17日	[illegible]	ランブルローズ	Konami	FTG	6980日元
19日	荒野兵器 Alter Code: F	Wild Arms Alter Code: F	SCE	RPG	49.99美元
24日	家族计划 心之羁绊	家族計画 ～心の絆～	Interchannel	AVG	6800日元
24日	[illegible]	サクラ大戦3 巴里は燃えているか	SEGA	S・AVG	4800日元
24日	真・三国无双4	真・三國無双4	Koei	ACT	6800日元
24日	秋之回忆 After Rain VOL.2 想演	Memories After Rain VOL.2 想演	Kid	AVG	4800日元
24日	秋之回忆 After Rain VOL.2 想演（限定版）	Memories After Rain VOL.2 想演（限定版）	Kid	AVG	6800日元
预定	巫术XTH 前线学府	ウィザードリィ エクス 一前線の学府～	Michaelsoft	RPG	6800日元
3月份					
3日	装甲核心 方程式前线	アーマード・コア フォーミュラフロント	FromSoftware	SLG	5800日元
3日	世界足球 胜利十一人8 网络对战版	WORLD SOCCER Winning Eleven8 LIVEWARE EVOLUTION	Konami	SPG	6980日元
10日	罗马之影	SHADOW OF ROME	Capcom	ACT	6980日元
10日	洛克人X8	ロックマンX8	Capcom	ACT	5800日元
10日	伊苏VI 那比斯汀的方舟	イース ナピシュテムの匣	Konami	A・RPG	6800日元
10日	伊苏VI 那比斯汀的方舟（限定版）	イース ナピシュテムの匣（限定版）	Konami	A・RPG	8800日元
10日	决斗王 邪封超龙转生	デュエル・マスターズ ～邪封超龍転生～	Konami	TAB	6800日元
15日	铁拳5	Tekken 5	Namco	FTG	49.99美元
17日	NANA	NANA	Konami	SLG	4800日元
17日	太鼓之达人 TAIKO DRUM MASTER	太鼓の達人 TAIKO DRUM MASTER	Namco	MUG	3500日元
17日	太鼓之达人 TAIKO DRUM MASTER	太鼓の達人 TAIKO DRUM MASTER（太鼓形控制器同捆版）	Namco	MUG	6100日元
17日	[illegible]	ENTHUSIA －PROFESSIONAL RACING－	Konami	RAC	6980日元
24日	[illegible]	ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター	SCE	RPG	6800日元
24日	[illegible]	スーパーモンキーボールデラックス	SEGA	ACT	3800日元
24日	光明力量 NEO	シャイニング・フォース ネオ	SEGA	RPG	6800日元
31日	秋之回忆 After Rain VOL.3 毕业	Memories Off After Rain Vol.3 卒業	Kid	AVG	4800日元
31日	秋之回忆 After Rain VOL.3 毕业（限定版）	Memories Off After Rain Vol.3 卒業 SPECIAL EDITION（限定版）	Kid	AVG	6800日元
31日	林白咖啡店 summer season	カフェ・リンドバーグ －summer season－	PrincessSoft	AVG	6800日元
31日	林白咖啡店 summer season Box版	カフェ・リンドバーグ －summer season－ Sweet Box版	PrincessSoft	AVG	7500日元
预定	伊苏II	イースII ～ワンダラーズ フロム イース～	Taito	A・RPG	5800日元
预定	三国志X	三國志X	Koei	SLG	8800日元
预定	绚烂舞踏祭	絢爛舞踏祭	SCE	SLG	售价未定
预定	影牢II 暗之幻影	影牢II ダークイリュージョン	Tecmo	ACT	售价未定
预定	死神	BLEACH	SCE	AVG	售价未定
预定	杀手安云	あずみ	ESP	ACT	6800日元
预定	GANTZ	GANTZ	Konami	ETC	售价未定
预定	海贼王 GEAND RUSH	ONE PIECE グラバト！ RUSH	Bandai	ACT	6800日元
预定	这片晴空下	この晴れた空の下で	Starfish	AVG	6800日元
预定	这片晴空下	この晴れた空の下で（限定版）	Starfish	AVG	7800日元

PSP

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
1月份					
27日	苍穹之巨龙	蒼穹のファフナー	Bandai	ACT	4800日元
27日	炼狱 洗罪塔	煉獄 The Tower of Purgatory	Hudson	A・RPG	4800日元
预定	AI将棋	AI将棋	Marvelous Interactive	TAB	3800日元
2月份					
10日	[illegible]	ポポロクロイス物語 ～ピエトロ王子の冒険～	SCE	RPG	4800日元
10日	电车GO！便携版 东京急行篇	モバイルトレインシミュレータ＋電車でGO！東京急行編	音乐馆	SLG	4800日元
17日	泰格・伍兹 PGA TOUR	タイガー・ウッズ PGA TOUR	EA	SPG	售价未定
17日	极品飞车 地下狂飙 挑战者	ニード・フォー・スピード アンダーグラウンド ライバルズ	EA	RAC	4800日元
24日	新天魔界 混沌时代IV 另一个故事	新天魔界 ～GOC IV アナザサイド～	IDEA FACTORY	SLG	4800日元

GAMEBOY ADVANCE

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
1月份					
27日	[illegible]	三国志英杰伝	Koei	S・RPG	4800日元
27日	[illegible]	三国志孔明伝	Koei	S・RPG	4800日元
27日	侦探神宫寺三郎 白影少女	探偵神宮寺三郎 白い影の少女	Marvelous Interactive	AVG	4800日元
27日	加油！躲避球战士	がんばれ ドッジファイターズ	Bandai	SPG	4800日元
2月份					
3日	[illegible]	スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION2	Banpresto	S・RPG	5800日元
17日	[illegible]	レジェンズ サイン オブ ネクロム	[illegible]	RPG	4800日元
17日	传说 尼可罗之痕（玩偶同捆版）	レジェンズ サイン オブ ネクロム（人形同捆版）	Bandai	[illegible]	5980日元
24日	洛克人EXE5 加蒂尔小队	ロックマン エグゼ5 チーム オブ カーネル	Capcom	A・RPG	4800日元

Nintendo GAME CUBE

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
1月份					
27日	biohazard 4	biohazard 4	Capcom	ACT	7800日元
2月份					
28日	杀手7	Killer 7	Capcom	ACT	49.99美元
24日	[illegible]	カオスフィールド エクスパンデッド	Milestone	STG	5800日元
24日	星际火狐 ASSAULT	[illegible]	Nintendo	ACT	6800日元
3月份					
3日	[illegible]	[illegible]	Marvelous Interactive	SLG	6800日元
24日	杀手7	killer7	Capcom	ACT	6800日元
24日	金色的卡修！！友情组合战斗2	金色のガッシュベル！！ 友情タッグバトル2	Bandai	ACT	售价未定
预定	海贼王 GEAND RUSH	ONE PIECE グラバト！ RUSH	Bandai	ACT	6800日元
4月份					
20日	火焰之纹章 苍炎之轨迹	[illegible]	Nintendo	S・RPG	售价未定

Nintendo DS

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
1月份					
27日	捕捉！触摸！耀西！	[illegible]	Nintendo	ACT	4800日元
2月份					
17日	泰格・伍兹 PGA TOUR 2005	Tiger Woods PGA TOUR 2005	EA	SPG	售价未定
24日	异色代码 双重记忆	アナザーコード 2つの記憶	Nintendo	ETC	4800日元
3月份					
10日	陨石大战	メテオス	Bandai	PZL	售价未定
今年					
预定	侦探・癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件	探偵・癸生川凌介事件譚 仮面幻影殺人事件	元气	AVG	售价未定

Xbox

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
1月份					
27日	X-Men 传说	X-Men レジェンド	Microsoft	A・RPG	4800日元
27日	炽焰帝国 十字军东征	キングダムアンダーファイア ザ クルセイダーズ	Jaleco	SLG	6800日元
27日	OutRun2	OutRun2	SEGA	RAC	6980日元
2月份					
1日	飞驰竞速	Forza Motorsport	Microsoft	RAC	49.99美元
1日	怒狱潜龙II：严惩不怠	Dead to Rights II: Hell to Pay	Namco	ACT	49.99美元
8日	战火兄弟连：占领30高地	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	FPS	49.99美元
14日	NARC	NARC	Midway	ACT	49.99美元
22日	钢铁凤凰	Iron Phoenix	Sammy	ACT	49.99美元
22日	街头霸王15年纪念收藏版	Street Fighter Anniversary Collection	Capcom	FTG	29.99美元
24日	合金弹头4	メタルスラッグ4	SNK Playmore	ACT	6800日元
24日	格斗之王2002	ザ・キング・オブ・ファイターズ2002	SNK Playmore	FTG	4800日元

慢性死亡 铁拳：尼娜·威廉姆斯

PS2

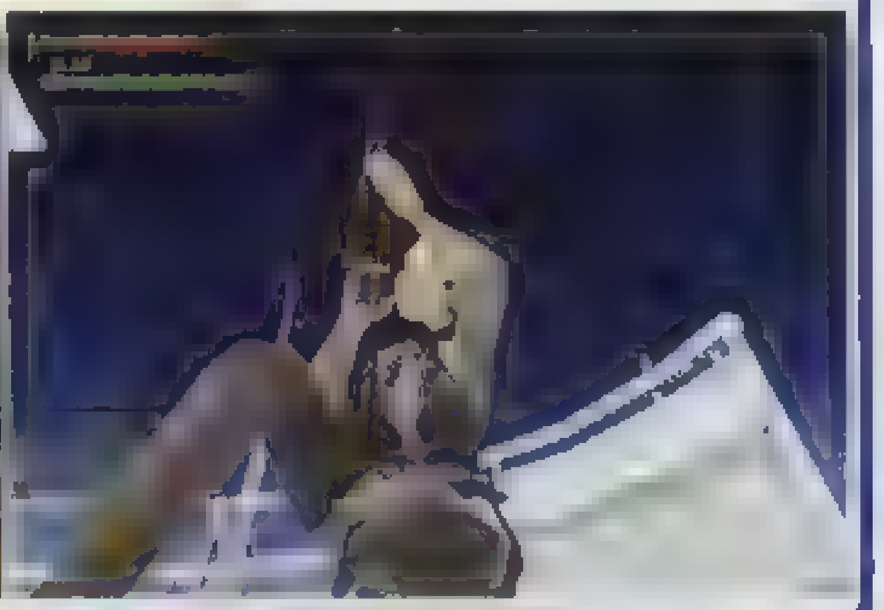
推荐度 B

CERO 15 15岁以上玩家对应

- Namco
- 6800日元
- 只对应DS2手柄

01.27

本作因繁体中文版与日版同步推出，所以格外受关注。性感冷艳的"《铁拳》系列"人气角色尼娜这次扮演的是一名在巨大游轮上执行任务的特工，游戏中有不少解谜要素。尼娜除了可以使用刀剑、枪械等武器之外，还保留了大量《铁拳》中的招牌技，动作丰富程度超乎想象。革新的双摇杆操作系统是一把双刃剑，可能会造成玩家的不适应。

王牌机师 A.C.E. 异世纪传说

PS2 ACT

推荐度 B

CERO 全年龄 全年龄玩家对应

- FromSoftware
- 6800日元
- 无对应周边

01.27

《装甲核心》的FromSoftware以及《超级机器人大战》的Banpresto的合作之作。游戏集合了B厂式的众多机体、糅合式的剧情以及《装甲核心》式的机体改造和高速度战斗方式。游戏的亮点是众多真实系的机体能够以完全真实的比例出战，原作中的各种经典场面都能够因此得到完美再现。游戏的预约特典也很诱人。




数码恶魔传说 天魔变2

PS2 RPG

推荐度 A

CERO 15 15岁以上玩家对应

- Atlus
- 6980日元
- 无对应周边

01.27

作为系列的第二作，本作中加入了许多新的要素。罗刹模式的加入让战斗更加刺激，攻强防弱让人玩起来心惊肉跳。曼斗罗也一改一代的模式，六边形组成的蜂窝状曼斗罗让玩家在培养的时候有更大的弹性，而各个曼斗罗之间的影响也更紧密。另外，本作中主角萨夫终于可以开口说话了，也许这也会让玩家小小地激动一下吧。




凡人物语

PS2 RPG

推荐度 S

CERO 全年龄 全年龄玩家对应

- Square Enix
- 7800日元
- 无对应周边

01.27

作为tri-Ace的全新原创游戏，本作给人的第一感觉就是画面非常清新精致。游戏中同伴的数量多达百人，并且还有几百个NPC，而且NPC的相貌还各不相同，还有他们在白天和晚上的打扮也是不尽相同的，更换装备角色的服装会发生改变，如此细致的设定让人倍感新意。另外，游戏的战斗系统很吸引人，阵形技创意十足。




超级机器人大战 原创世纪2

GBA SRPG

推荐度 S

CERO 全年龄 全年龄玩家对应

- Banpresto
- 5800日元
- 无对应周边

02.03

作为《机战》FAN不得不玩的一作，是Banpresto原创剧情、原创机体和原创人物的集大成作。游戏故事紧接前作之后，讲述了钢铁救世主们与新的敌人作斗争的故事。本作继承了前代的众多特色，并将其进一步发扬光大。游戏最大的亮点就是几乎能媲美家用机版《机战》的战斗动画。无论是剧情派还是画面派都能找到乐趣。




鬼泣3

PS2 ACT

推荐度 S

CERO 15 15岁以上玩家对应

- Capcom
- 6980日元
- 无对应周边

02.17

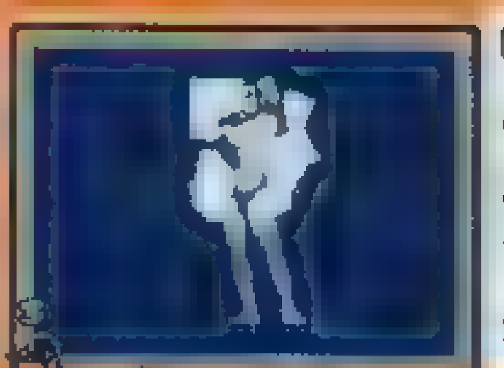
本作美版的副标题为"但丁的觉醒"，剧情也是讲述了初代之前但丁和他的哥哥弗吉尔的故事。新增的"STYLE"系统能够让玩家决定但丁的成长方向，分别是拳术向的"皇骑"、剑术向的"剑圣"、枪技向的"枪神"、移动技巧向的"骗术师"以及能够让时间缓慢流逝的"银色流星"，玩家可以在每个关卡开始之前自由选择自己喜欢的STYLE。



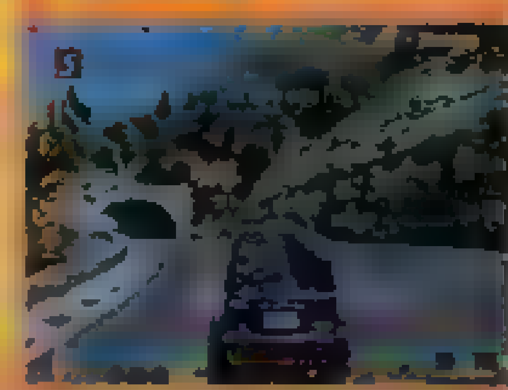
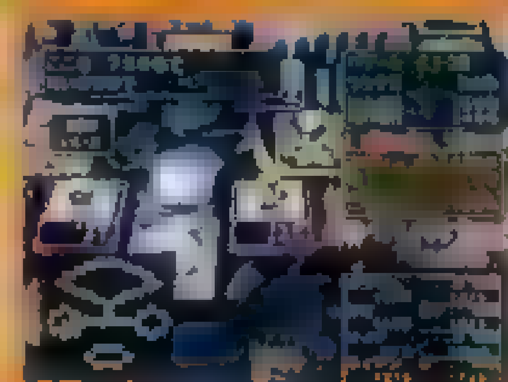

©1994 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. ©サンライズ©ジーベック/1998 NADESICO製作委員会 ©創通エージェンシー・サンライズ ©2005 FromSoftware,Inc.
©BANPRESTO 2005 ©ATLUS 2004,2005 原案：五代ゆう／美術設定：草薙 ©2005 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by tri-Ace Inc. ©BANPRESTO 2005
©CAPCOM CO.,LTD 2005 ALL RIGHTS RESERVED./ILLUSTRATIONS Kazuma Kaneko/ATLUS 部分图片转载自 GAMESPOT。

日本游戏周间销量排行榜 TOP15

上一周由于日本假期的关系，因此统计的是两周的销量，所以大家看到每个游戏都超过十万套时千万不要以为写错哦。不过在春节前后，发售的新作并不会太多，因此《GT赛车4》凭着了高品质的画面和其他王道的因素连续3周登上了榜首。其实在这期间还有不少新作也有不俗的素质，比如《西部武士 活剧侍道》和《决战III》等，可惜这些作品面向的玩家群毕竟比较小，因此连前十位都排不上。

排名	上周 / 上上周	画面	机种	标题	平台	类型	厂商	发售日	价格	最高排位	周间销量（套）	累计销量（套）
1	上周 1 / 上上周 –		PS2	GT 赛车 4	PlayStation2	RAC	SCEJ	12月28日发售	7665日元	1位	16万573	82万4116
2	上周 4 / 上上周 4		DS	[illegible]	NintendoDS	ACT	Nintendo	12月2日发售	4800日元	3位	75144	54万5204
3	上周 – / 上上周 –		[illegible]	[illegible]	GameBoy Advance	RPG	Namco	1月6日发售	4800日元	3位	67535	67535

排名	上周	上上周	机种	标题	平台	厂商	类型	发售日	价格	最高排位	周间	累积
4	3	5	DS	超级马里奥64DS	NintendoDS	Nintendo	ACT	12月2日发售	4800日元	2位	63178套	53万2830套
5	6	3		勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	PlayStation2	Square Enix	RPG	11月27日发售	8800日元	1位	56945套	[illegible]
6	8	1		潜龙谍影3 食蛇者	PlayStation2	Konami	ACT	12月16日发售	6980日元	1位	46549套	74万856套
7	8	10		洛克人EXE5 布鲁斯小队	GameBoy Advance	Capcom	RPG	12月9日发售	4800日元	4位	41865套	29万6826套
8	7	6		马里奥聚会6	Nintendo GameCube	Nintendo	TAB	11月18日发售	5800日元	2位	39437套	46万2375套
9	2	–		DQ&FF in 富豪街 特别版	PlayStation2	Square Enix	TAB	12月22日发售	6800日元	2位	34654套	27万6511套
10	10	2		重生传说	PlayStation2	Namco	RPG	12月16日发售	6800日元	2位	34092套	52万1465套
11	12	18	DS	口袋妖怪 冲刺	NintendoDS	Nintendo	ACT	12月2日发售	4800日元	4位	33681套	25万4418套
12	15	17		火影忍者 激斗忍者大战！3	Nintendo GameCube	Tomy	ACT	11月20日发售	6800日元	11位	32458套	33万7085套
13	18	9		真·三国无双	PlayStation Portable	Koei	ACT	12月16日发售	4800日元	9位	30291套	16万8041套
14	9	7		口袋妖怪 绿宝石	GameBoy Advance	Nintendo	RPG	9月16日发售	4800日元	1位	30041套	140万5274套
15	19	16		大众高尔夫	PlayStation Portable	SCE	SPG	12月12日发售	4800日元	5位	29130套	20万7698套

排名	上周 / 上上周	画面	机种	标题	平台	类型	厂商	发售日	价格	最高排位	周间销量（套）	累计销量（套）
1	上周 – / 上上周 –		PS2	GT 赛车 4	PlayStation2	RAC	SCEJ	12月28日发售	7665日元	2位	66万3543	66万3543
2	上周 – / 上上周 –		PS2	[illegible]	PlayStation2	TAB	Square Enix	12月22日发售	6800日元	2位	24万1857	24万1857
3	上周 6 / 上上周 8		DS	[illegible]	NintendoDS	ACT	Nintendo	12月2日发售	4800日元	2位	22万8409	46万9652

排名	上周	上上周	机种	标题	平台	厂商	类型	发售日	价格	最高排位	周间	累积
4	4	7	DS	瓦里奥制造 摸摸乐	NintendoDS	Nintendo	ACT	12月2日发售	4800日元	3位	22万705套	47万60套
5	3	1	PS2	勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	PlayStation2	Square Enix	RPG	11月27日发售	8800日元	1位	21万3986套	[illegible]
6	1	–	PS2	潜龙谍影3 食蛇者	PlayStation2	Konami	ACT	12月16日发售	6980日元	1位	20万7151套	69万4307套
7	8	9	GC	马里奥聚会6	Nintendo GameCube	Nintendo	TAB	11月18日发售	5800日元	2位	15万4092套	42万2938套
8	10	4		洛克人EXE5 布鲁斯小队	GameBoy Advance	Capcom	RPG	12月9日发售	4800日元	4位	13万4374套	25万5061套
9	7	11		口袋妖怪 绿宝石	GameBoy Advance	Nintendo	RPG	9月16日发售	4800日元	1位	12万4769套	137万5233套
10	2	–	PS2	重生传说	PlayStation2	Namco	RPG	12月16日发售	6800日元	2位	12万806套	49万3373套
11	–	–	PS2	决战III	PlayStation2	Koei	SLG	12月22日发售	6800日元	11位	11万9002套	11万9002套
12	15	15	DS	口袋妖怪 冲刺	NintendoDS	Nintendo	ACT	12月2日发售	4800日元	4位	11万1368套	22万737套
13	13	10		耀西的万有引力	GameBoy Advance	Nintendo	ACT	12月9日发售	4800日元	10位	11万840套	19万1163套
14	11		GC	大金刚 丛林劲鼓	Nintendo GameCube	Nintendo	MUZ	12月16日发售	5800日元	11位	10万6800套	[illegible]万3194
15	17	16	GC	火影忍者 激斗忍者大战！3	Nintendo GameCube	Tomy	ACT	11月20日发售	6800日元	11位	95411套	30万4627套

本期日本周间游戏销量排行榜的数据转载自 WEEKLY FAMITSU №841 · №842

发售数的颜色如果不足10万为黑色，10万以上为蓝色、50万以上为绿色、100万以上为红色。

中国期待游戏榜 TOP20

本期	游戏名	厂商名	类型	发售日
1	最终幻想XII	Square Enix	RPG	预定 2005
2	鬼泣 3	Capcom	ACT	预定 2005 年 2 月 17 日
3	biohazard4	Capcom	AVG	2005 年 1 月 11 日
4	超级机器人大战 原创世纪 2	Banpresto	S・RPG	预定 2005 年 2 月 3 日
5	王国之心 2	Square Enix	A・RPG	预定 2005 年
6	旺达与巨像	SCEI	ACT	预定 2005 年
7	源氏	[illegible]	ACT	预定 2005 年
8	光明力量 NEO	SEGA	A・RPG	预定 2005 年 3 月 24 日
9	樱大战 V 再见！吾爱	SEGA	S・RPG	预定 2005 年
10	火焰之纹章 苍炎之轨迹	Nintendo	S・RPG	预定 2005 年 4 月 20 日
11	凡人物语	Square Enix	RPG	预定 2005 年 1 月 27 日
12	铁拳 5	Namco	FTG	预定 2005 年 3 月 15 日
13	怪物猎人 G	Capcom	ACT	2005 年 1 月 20 日
14	荒野兵器 4	SCE	RPG	预定 2005 年 3 月 24 日
15	大神	Capcom	ACT	预定 2005 年
16	罗马之影	Capcom	ACT	预定 2005 年 3 月 10 日
17	真・三国无双 4	Koei	ACT	预定 2005 年 2 月 24 日
18	王牌机师 A.C.E	Banpresto	ACT	预定 2005 年 1 月 27 日
19	我们的家族	SCEI	AVG	预定 2005 年 3 月 24 日
20	影牢 II	Tecmo	ACT	预定 2005 年春

最期待中文化游戏 TOP10

本期	游戏名	厂商名	类型
1	最终幻想 X	Square Enix	RPG
2	女神侧身像	Square Enix	RPG
3	仙乐传说	Namco	RPG
4	世界足球 胜利十一人 8	Konami	SPG
5	潜龙谍影 3 食蛇者	Konami	ACT
6	潜龙谍影 2 自由之子	Konami	ACT
7	最终幻想 VIII	Square Enix	RPG
8	勇者斗恶龙 8 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix	RPG
9	星之海洋 3 直到时间的尽头	Square Enix	RPG
10	口袋妖怪 绿宝石	Nintendo	RPG

① 邮政信件　兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

② Email 速递．ucg@ucg.com.cn

③ 短信快捷　中国移动用户参加"中国期待游戏榜"请发送TP+1～10个游戏名称到 33557770（联通用户发送到 9355/7/0）而参加"最期待中文化游戏"的读者请发送到CH+1～10 个游戏名称到 33557770（联通用户发送到 9355/7/0）。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在"互动信箱"中的"送礼名单"中查阅）

排行榜得奖者名单

统计日期：2004 年 12 月 22 日～2005 年 1 月 6 日

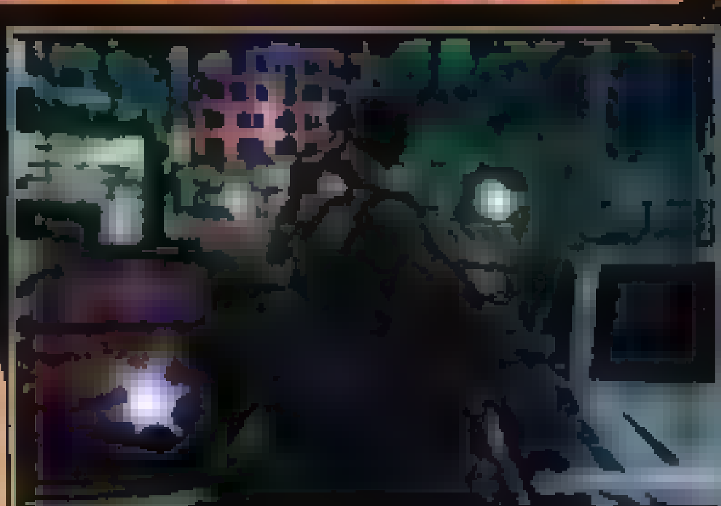
上期"短信排行榜"MP3大奖的获得读者的手机号码是 137****3310。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

139****7647	137****7207
132****9870	138****9921
139****6626	139****3956
139****0630	135****0858
136****9590	137****0539
139****9352	135****8209
138****5502	135****2876
131****9377	139****8359
137****9061	135****8510
139****8583	133****6542

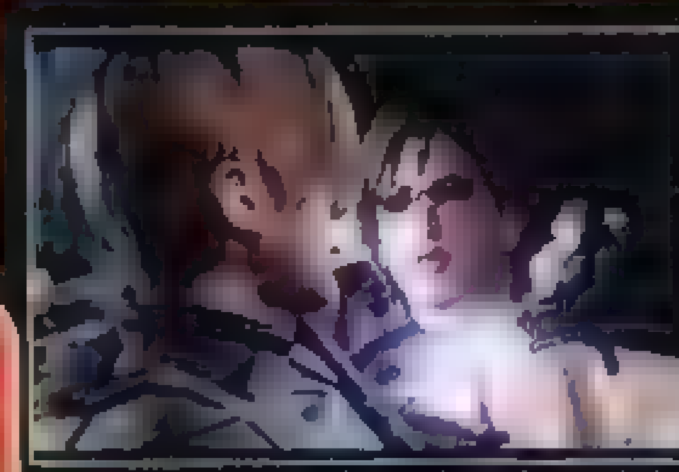
TOP10



▲《极品飞车 地下狂飚 2》是今年在美国游戏销量榜盘踞时间最长的游戏。

本期	游戏名	厂商名	机种	发售日	类型
1	极品飞车 地下狂飚 2	[illegible]	PS2/Xbox/NGC	2004 年 11 月 15 日	RAC
2	横行霸道：圣安德里亚斯	Rockstar	PS2	2004 年 10 月 26 日	ACT
3	The Simpsons:Hit & Run	VU Games	Xbox/PS2/NGC	2003 年 10 月 31 日	RAC
4	FIFA 2005	EA	PS2/Xbox/NGC	2004 年 10 月 8 日	SPG
5	超人特攻队	THQ	Xbox/PS2/NGC	2004 年 11 月 5 日	ACT
6	职业进化足球 4	Konami	PS2/Xbox	2004 年 10 月 15 日	SPG
7	波斯王子：武者之心	Ubisoft	Xbox/PS2/NGC	2004 年 12 月 3 日	ACT
8	世界足球经理 2005	SEGA		2004 年 11 月 4 日	SPG
9	使命召唤：决胜时刻	Activision	PS2/Xbox/NGC	2004 年 12 月 3 日	FPS
10	指环王 第三纪	[illegible]	PS2/Xbox/NGC	2004 年 11 月 5 日	RPG

TOP10



▲《Resident Evil 4》在北美进行了Capcom美国分公司有史以来最大规模的宣传造势活动。

本期	游戏名	厂商名	机种	发售日	类型
1	Resident Evil 4	Capcom	NGC	2005 年 1 月 11 日	AVG
2	雇佣兵	LucasArts	Xbox	2005 年 1 月 10 日	ACT
3	雇佣兵	LucasArts	PS2	2005 年 1 月 10 日	ACT
4	幻想水浒传 IV	Konami	PS2	2005 年 1 月 11 日	RPG
5	极品飞车 地下狂飚 2	EA	PS2	2004 年 11 月 15 日	RAC
6	横行霸道：圣安德里亚斯	Rockstar	PS2	2004 年 10 月 26 日	ACT
7	机甲先锋 2：独狼	Microsoft	Xbox	2004 年 12 月 28 日	ACT
8	NFL Street 2	EA	PS2	2004 年 12 月 22 日	RAC
9	极品飞车 地下狂飚 2	EA	[illegible]	2004 年 11 月 15 日	[illegible]
10	光环 2	Microsoft	Xbox	2004 年 11 月 9 日	FPS

www.plumbook.cn



群肖会

文 D·S 协力 UCG全体小编

游戏综艺SHOW之十二生肖大检阅



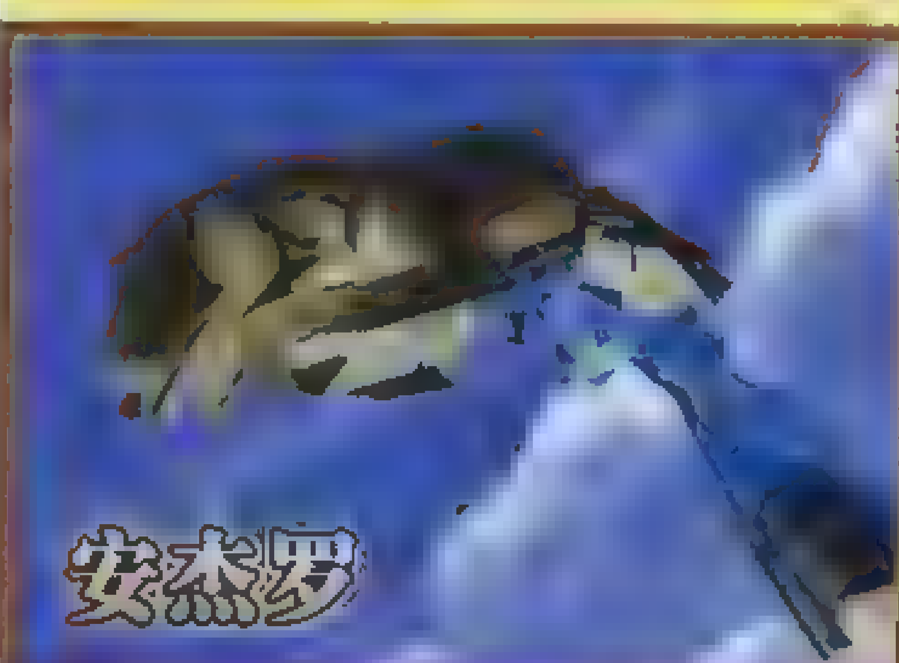


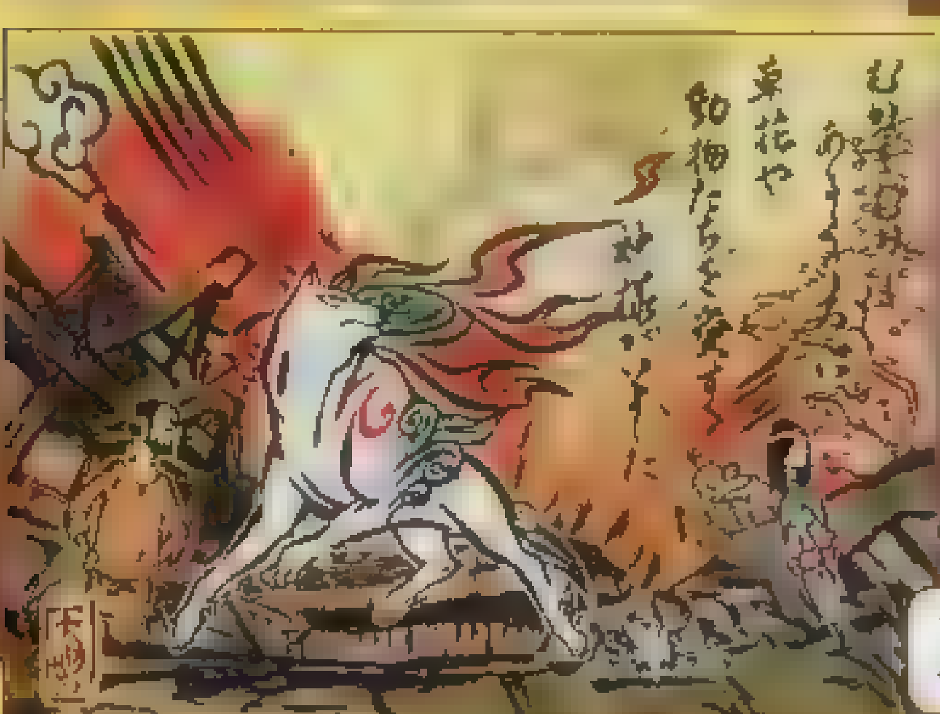
小狗巴比跟了加尔福特这么一个特立独行的主人，算是件颇为扬眉吐气的事情。只不过有得必有失，为了将忍犬这份很有前途的职业进行到底，巴比每战都得不遗余力地撕咬得天昏地暗，弄得遍体鳞伤不说，偏偏每次出来摆胜利POSE的还都是加尔福特，丝毫不给自己留有半点风头可SHOW。对了，据江湖传言，巴比还曾一度与娜可露露的宠物狼席格尔传出绯闻事件……唉，这年头，做人难，做狗更难啊。



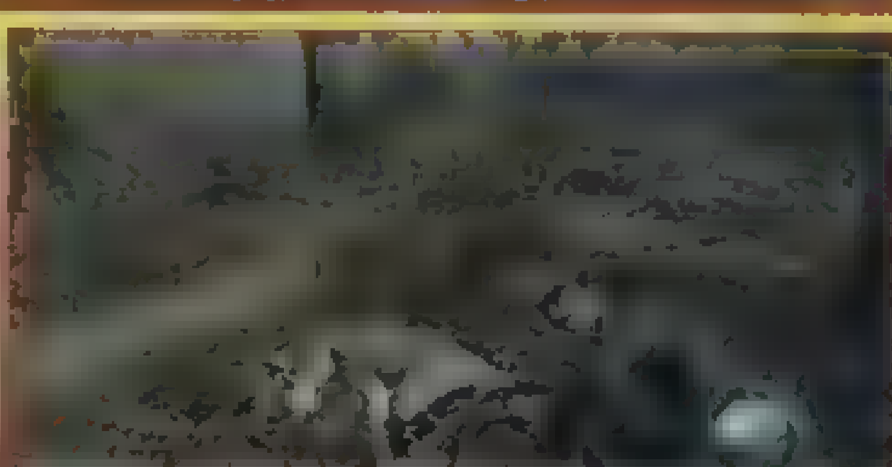
古井、女人和狗构成了《犬夜叉》的开篇基石，高桥留美子老师用细腻的笔触将穿梭时空的少女阿篱与被封印的半妖犬夜叉之间的感情纠葛刻画得生动传神。虽然这个略带沉重的神话故事已经渐渐流为平淡，但有着一双稚嫩犬耳与可爱虎牙的犬夜叉已经在漫迷中笼络了极高的人气，对许多痴迷《犬夜叉》的女孩子而言，拥有一只可以随意命令它"犬夜叉，坐下！"的可爱狗狗无疑是世界上最幸福的事情。

作为《最终幻想Ⅷ》女主角莉诺雅的得力助手，安杰罗虽然在故事剧情中戏份不多，然而于战场上却功不可没，尤其是在中后期战斗里，那一口气损敌HP十余万的究极乱舞系奥义"许愿星"让人看得眼花缭乱，不过惟一让人费解的是：安杰罗这记必杀完全是靠自己豁出命来一头接一头地舍身飞撞，莉诺雅小姐您又何必跳上去凑这个热闹呢？





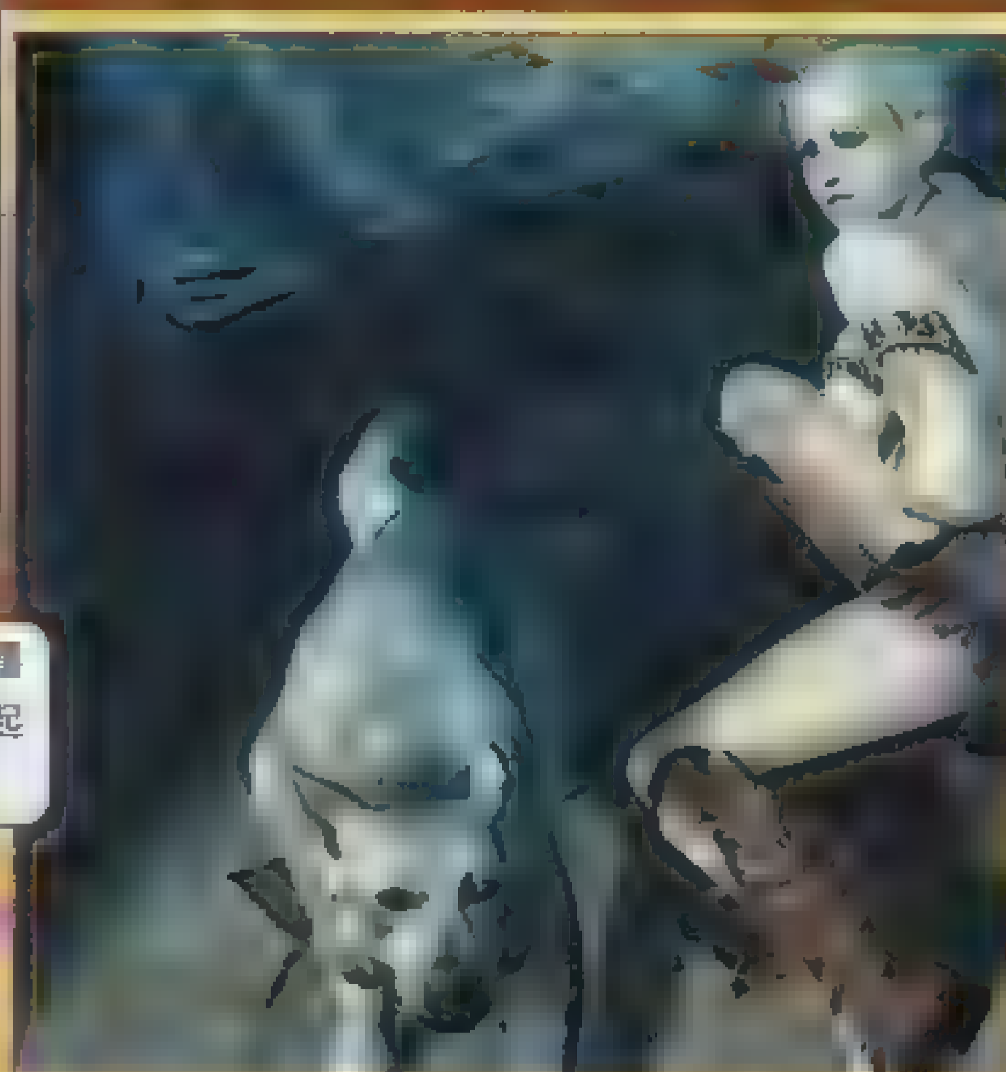
◀估计《大神》里的这只神犬会因为"天照"这个逆天的名字得罪不少人。



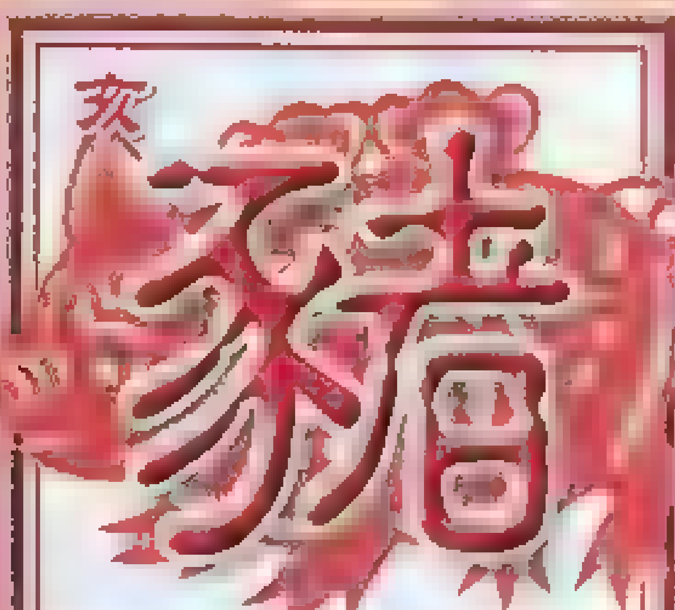
▲《Biohazard4》教导我们 好人有好报。

不要以为它们是普通的小狗，否则这些"任天狗"们一定会觉得委屈。尽管NDS的3D机能并不是强项，但却足以将这些毛茸茸的小家伙们塑造得活灵活现，可爱无比。你既可以通过触摸屏来随意爱抚它们，又能通过麦克风训练狗狗们听话，还能利用无线通信让不同玩家的爱犬之间互相交流，这一切不由得令人在开心之余大赞任天堂的精妙创意。当然，"任天狗"最大的优点是不会随地便溺，这会使它的主人省去许多麻烦。

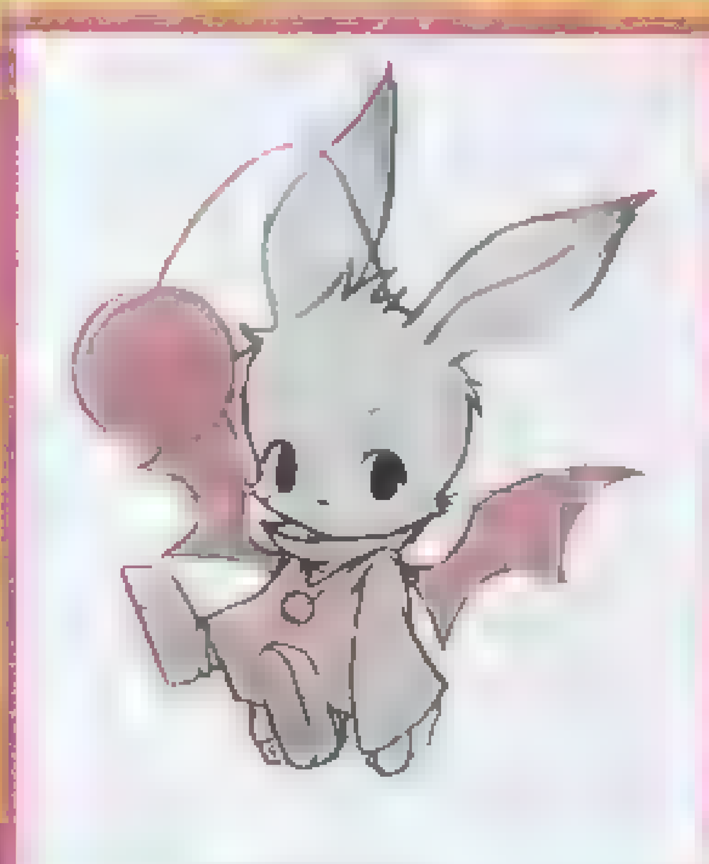




▶我们完全有理由相信 在即将发售的《狂城丽影》中这只小白狗修伊会起到莫大的作用。



"亥"字的意义是"事物的中心点"，猪的重要意义由此不言而喻。其实，猪本是性情凶猛的一种动物，只是多年来养尊处优的待遇使其失去了先祖的霸气，惟有一小部分野生猪类迄今还流淌着野性的血液 猪的特性可以概括为：性情天真烂漫，慷慨大方，正直不阿。



莫古利

作为"《最终幻想》系列"的吉祥物之一，莫古利的知名度不在陆行鸟之下。没有人知道那双薄薄的蝠状双翼是如何承载它的身体飞上高空的——事实上它多半时间也只是在地上闲逛而已。据统计资料得知，可爱温顺的莫古利在女性玩家中的人气指数高得令人恐怖，如果您的女友恰恰也是其中之一，那么不妨试着到《FF》的世界里人手一只来送给她——如果您想体验那种被拥抱到窒息的感觉。

©1994 SNK CORPORATION ©1999 SQUARE ©2004 Nintendo ©CloverStudio Co.,Ltd. All Rights Reserved ©CAPCOM CO.,LTD 2005 ALL RIGHTS RESERVED



蓝天、白云、大海，这是飞行员生命的全部。在充满了梦想的飞行时代，在美丽的阿德里亚海上有一个赚取赏金的飞行猎人，以红色的双翼机与高超的飞行技术为人们所称道。他就是波鲁克·罗梭，人们叫他“红猪”。他带着激情在蓝天碧海间畅游，拥有名望和荣誉，却也有孤独和悔恨。《红猪》在多年前曾经推出过一款素质不错的FC版卡带，可惜后来随着动画风潮的减退渐渐销声匿迹了。



▲还好良牙这只小黑猪的路盲症没有带到游戏中来。



▲被罗将神的这记必杀打中后千万别照镜子，否则你一定会大喊：“猪啊！”





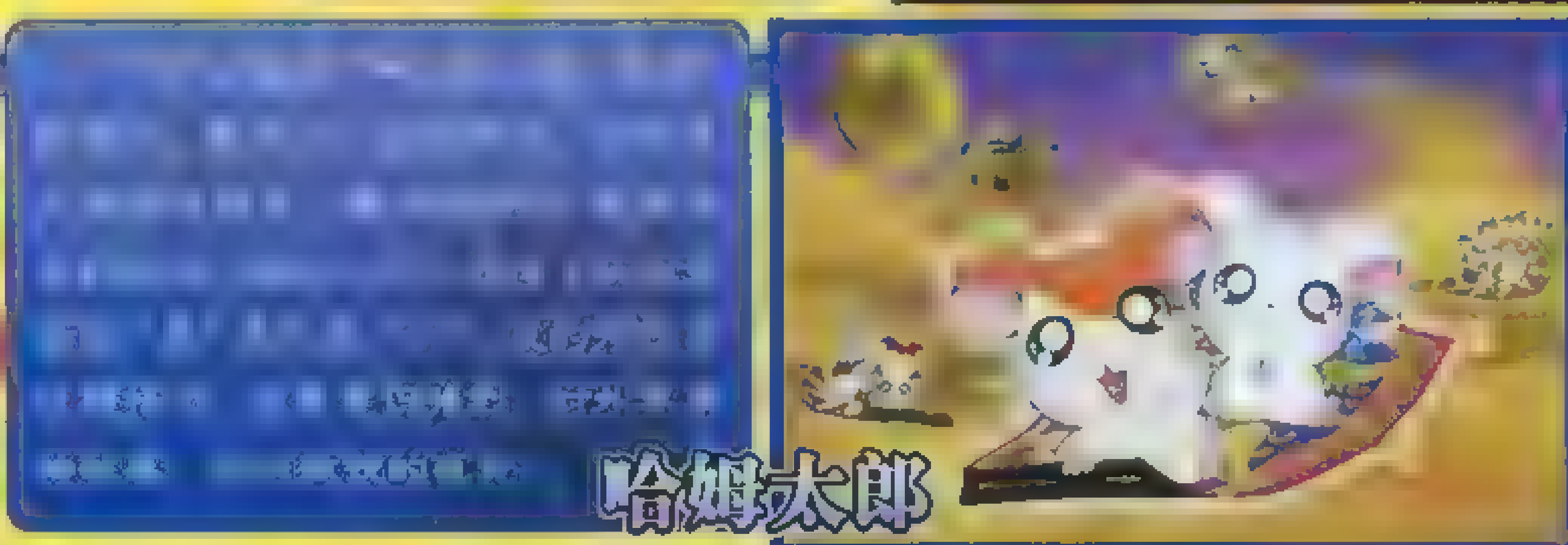
▶对于当年的大多数街机玩家而言，此时此地的这盘烤乳猪简直是最神圣的美味。

如果说这是一个颠覆传统的时代，那么《最游记》中的八戒堪称典型代表。这个集英俊、冷静、温柔和强大于一身的男人所散发出的独特魅力令人无法抗拒。你时而会觉得他是个和蔼可亲的邻家大哥哥，时而会觉得他是个冰冷残酷的孤狼，这种“少女杀手”级别的气质是任何人也无法企及的。不过，Bandai近来那几款由原著改编的游戏却实在糟糕透顶，白白浪费了四位帅哥的魅力资源。

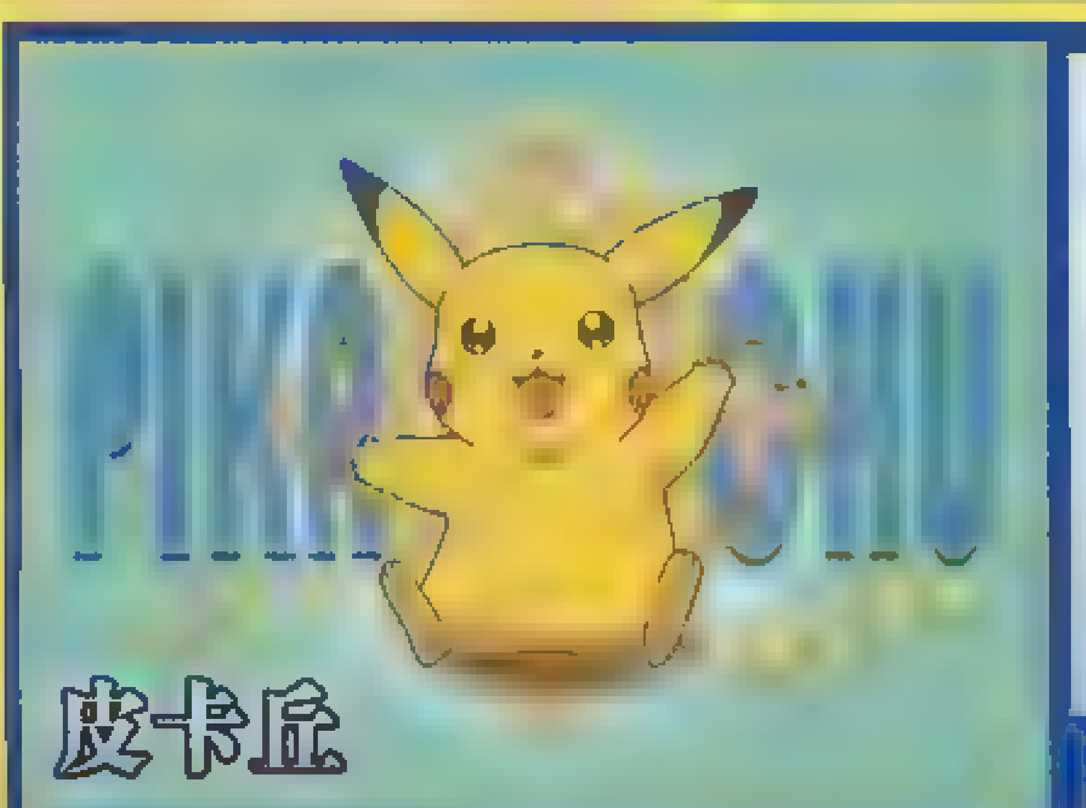


▲看过原版《龙珠》后的朋友们会惊讶地发现神龙第一次出现时乌龙许下的愿望居然是……





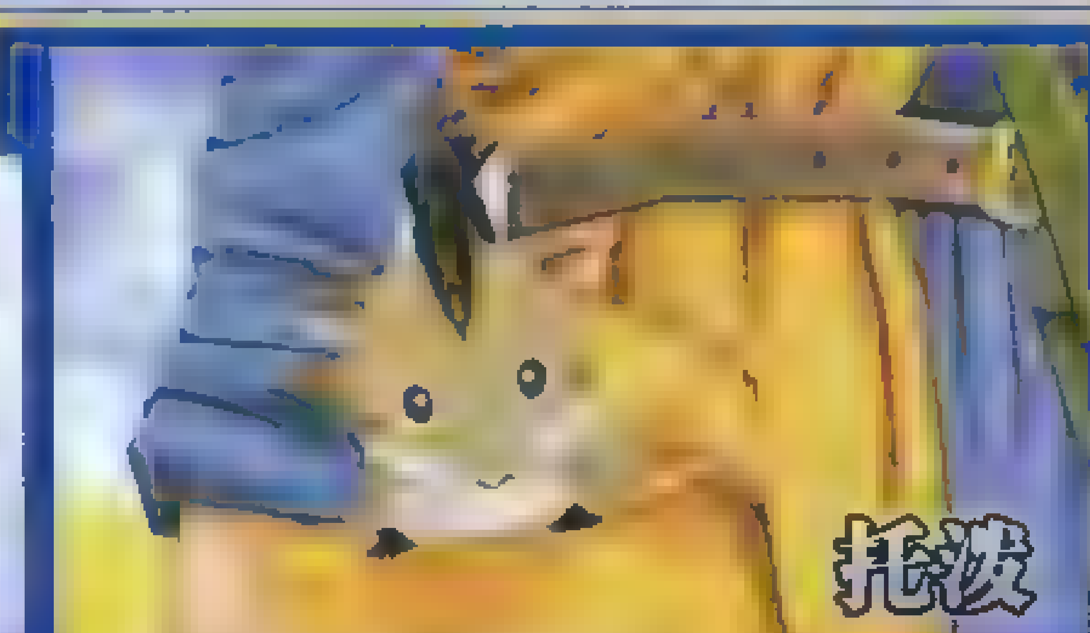
说起哈姆太郎最吸引人的地方，大概就要数那一双与梁朝伟类似的“电眼”了，几乎所有喜爱小仓鼠的女孩子都会在这水汪汪大眼睛的注视下心甘情愿地成为它的俘虏。虽然哈姆太郎不会说话，但它与主人小露却可以彼此了解对方。对于勇敢且充满爱心的太郎而言，与朋友们开开心心地度过每一天是它最幸福的事情，而观众们也能从中获得快乐与欢笑，何乐而不为呢？



以北美鼠兔作为原型被塑造出来的这个啮齿目生物起初登场时波澜不惊。然而，不久之后，玩家们渐渐发现这个名列第25号且经常发出“Pika”声音的小精灵是如此可爱，于是皮卡丘不可避免地火了起来，众望所归地成为了《口袋妖怪》动画版的主角。当“皮卡丘电倒小观众”的负面新闻出现在大众报端时，所有的竞争对手都在幸灾乐祸地窃笑，然而不久之后皮卡丘却愈加大红大紫的事实证明了这样一个道理：还有更多的孩子们渴望体验被电的感觉。



看上去很可爱的小老鼠，然而真实身分却是《DQ8》主角艾特的爷爷。作为龙神族的一员，它因为强行拆散女儿与人类王子艾尔特利奥的恋情而间接导致了两人的死亡与艾特的尴尬身世。当神龙族的长老们决定将艾特的记忆封印并将其送往人类世界时，为了不与心爱的孙儿分开，他自愿被神龙王的魔法变成老鼠，在艾特的身旁默默地陪伴着他……



如果这位昔日的霸者没有在《王国之心》中露了手逆袭一击，恐怕早就淡出了游戏迷们的视野。多年前，沃尔特·迪斯尼以奇迹般的灵感创造出了这只老鼠，而这只老鼠也为他乃至整个世界回报以奇迹。



◀《十二国记》里这只善良睿智的巧国半兽乐俊博得了无数女孩子的芳心。



▲还记得《荒野兵器》片头中那经典的一指吗？



▲汤姆每次看想抓到杰瑞，就好比想用舌头去舔到自己的手肘。



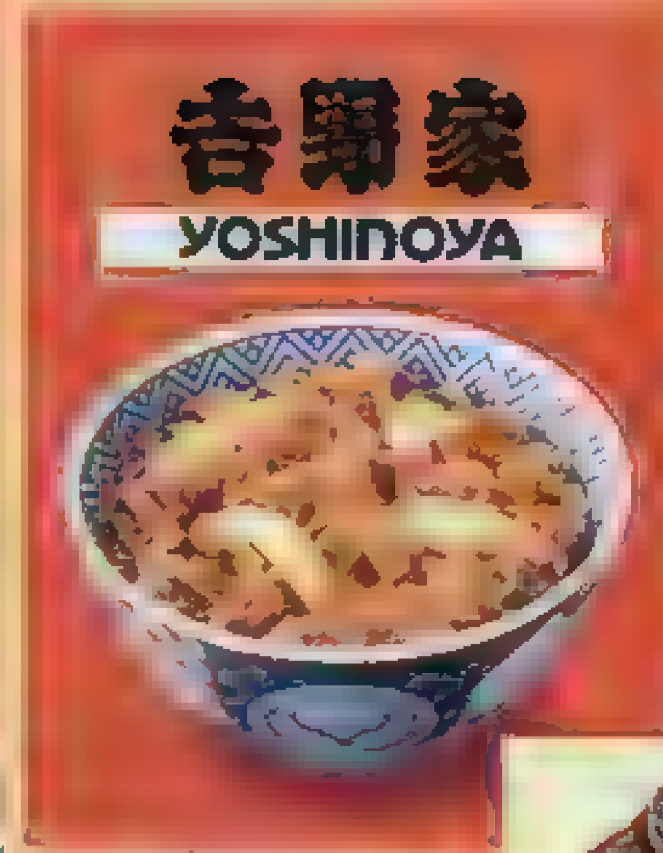
▲借助Xbox的强大机能，《鼠国争雄》将老鼠们毛发的质感表现得异常真实。

部分图片转载自GAMESPOT
©CAPCOM CO.,LTD. 1989,92 ©HIROSHI MOTOMIYA/...
©2004 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX All Rights Reserved.



“丑”的地支含义是“把很多细线结合成一束坚韧的绳子”，用来形容牛坚毅的形象倒也颇为贴切。牛是以耐性见长的动物，对再大的负担也有负荷的耐力，为人类的耕作提供了莫大的帮助。牛的特性可以概括为：现实主义，富于耐性和同情心，思考力强、坚持己见。



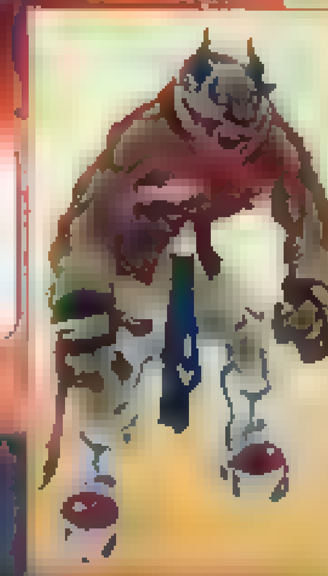


▶吉野家的牛肉饭对于逛街肚饿的小编们而言实在是无法抗拒的诱惑。

《为你而死》初上手后，就要面对这一群受惊的野牛。记住，身后便是你要誓死保护的恋人，所以千万不能后退一步！OK，拿起你的触控笔，狠狠地向这些野牛们敲去吧！需要注意的是，牛群的动向越到后来越没有规律可循，而且最后的BOSS大野牛居然要连点100下才能击倒，实在是BT至极的设定。相信每一位最终将其打倒的玩家都会一边心痛地瞅着NDS那遍体鳞伤的触摸屏一边悲愤地暗自痛骂：“你还是去死吧！”



突然发现无法给“牛魔王”下一个准确的定义，因为它无处不在，而且几乎在每个和《西游记》能挂上钩的作品里它都是个不容忽视的狠角色——除了《龙珠》里那位毫无半点魄力可言的眼镜大叔。从末世颓废主义的《最游记》到路人皆知的饶舌神作《大话西游》，牛魔王都是黑暗面绝对权力的代表，消灭了它就意味着世界和平。所以，大多数妖魔鬼怪们都选择了去肥皂剧里打工，因为它们至少会在那里得到最起码的认可与尊重。



▶在《重生传说》里多玛的坏脾气远近闻名，没事别去惹他。



▶《兽王记》这款曾经在MD上备受好评的作品让人们对它的新作充满了期待。



“不死的左德”，一个令士兵们闻风丧胆的名字，一个在战场上流传了近百年的传奇。没有人知道他是以何为祭品换来了身为使徒的强大力量，他与骷髅骑士之间的恩怨纠葛更是错杂不清的谜团。虽然站在主角津的对立面，但左德那雍容的气度与威凛的战仪为他赢得了所有人的敬意。他就像一团黑色的火焰，在《剑风传奇》的世界里辉映着独特的光芒。



据希腊神话传说，这个牛头怪物藏身在迷宫的最深处，每年都要残忍地吃掉许多进贡来的少男少女。于是，在事实尚未得到法律证明的情况下，它便被众多游戏公司抓到作品中充当龙套角色来赎罪——而且每次都是被正义的伙伴们胖揍一顿的那种。好在还有一个对它稍稍体贴的东家，这个破例将其收编入正规军中的好心人名叫《最终幻想》，不过从每次发动召唤魔法时的情况来看，对可怜的牛弟弟而言痛苦似乎还并未结束……



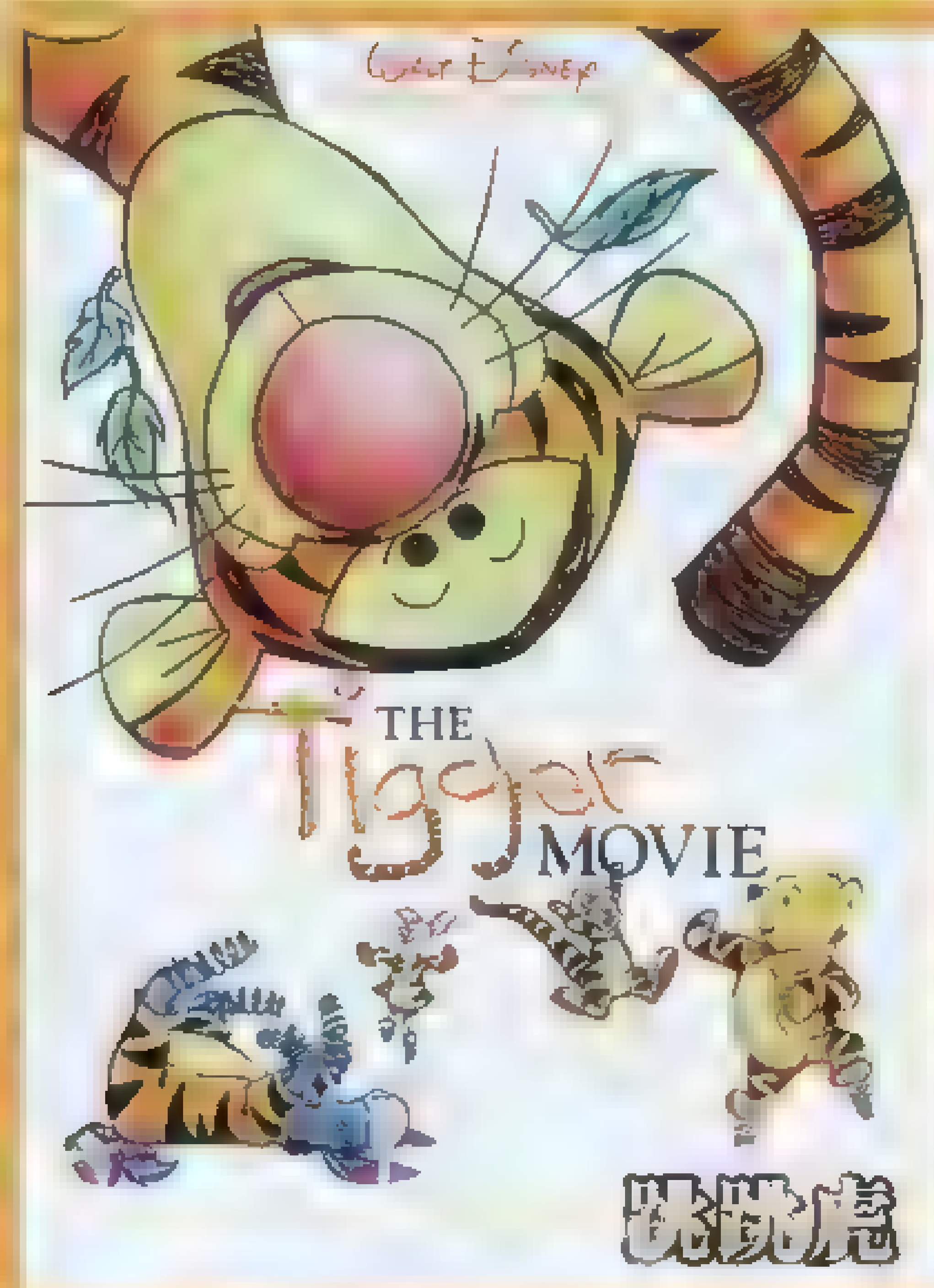
在中国的历史长河里，虎始终被视为百兽之王。作为所有猛禽的统领，虎从来都未曾失去那份独有的霸气和威严。“寅”代表着无限的阳刚之气，同王者之尊十分贴切。虎的特性可以概括为：富于正义感，有魄力，外表刚武而内心温柔。

《阴阳大战记》的主人公“太刀花陆”是一名普通的初中生，但其祖先却是有名的阴阳师。有一天，一名刚转学而来的魔法迷“山濑”看到陆在比划着习惯性的动作（结印），在追问之下，主人公陆只好带他到祖先的神社参观，但想不到山濑原来是“地流”的神斗士，当他发现神社就是天流的结界时露出了本来的面目，并释放式神企图破坏结界。在陆的爷爷保护之下，陆无意中发现了神社内的一个奇怪的机器，并召唤出天流的强力式神白虎小源太。从此他们开始了漫长的冒险旅程。



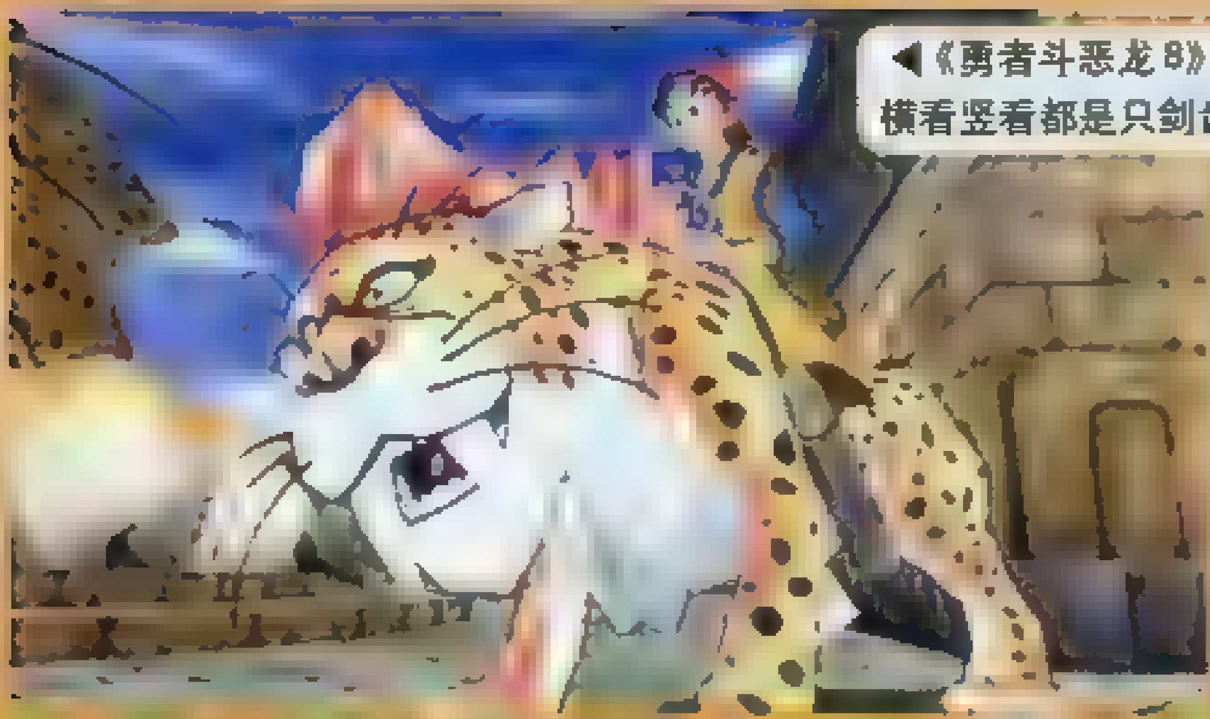
虎王机是从中国山东遗迹蚩尤冢里发掘出来的超机人。它擅长地上战和接近战，可以与龙王机组合成强大的虎龙王，对于冷兵器的操作技艺堪称样样精通。虎王机搭载有自律神经回路，能够自主行动。在“《超级机器人大战α》系列”里面，龙王机与虎王机大放异彩，给玩家们留下了深刻印象。



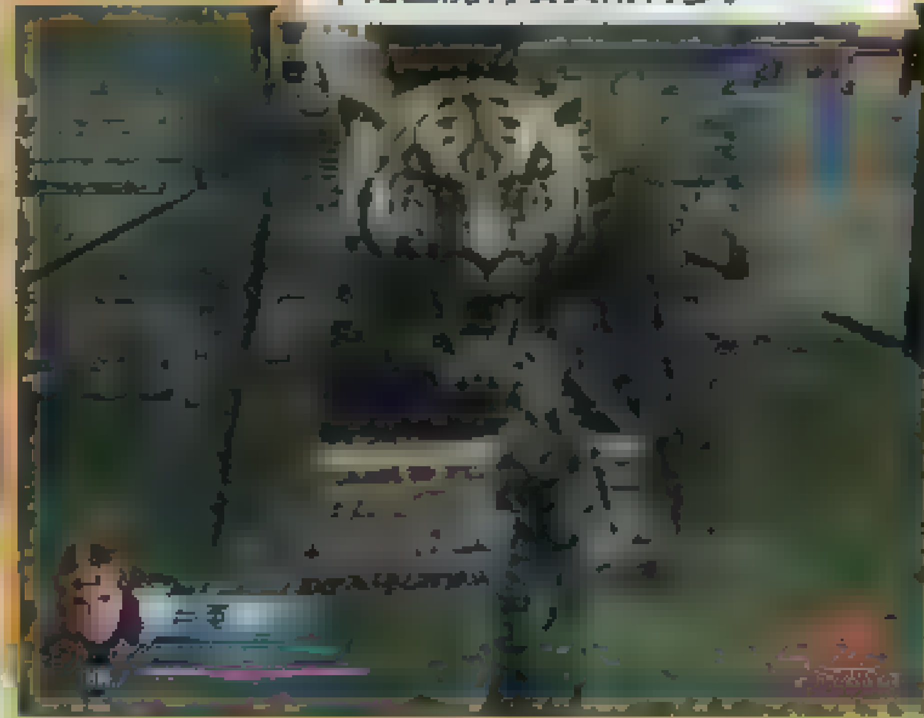


作为在国际上曾经风靡一时的经典卡通形象，跳跳虎tigger与小熊维尼等伙伴们有过辉煌的时代，在FC、MD、GB等早期的主流机种上，依稀可见它们留下的足迹。然而，同大多数步入暮年的卡通角色一样，面对日益数字化、新锐化的竞争对手们，跳跳虎只能无奈地任由自己渐渐淡出观众们的视野。不过，至少人们还懂得，经典是不会随着时间的推移而消逝的，这已足够。

部分图片转载自 GAMESPOT ©SEGA,2004 ©2004 SUCCESS/Licensed by YOSHINOYA D&C ©いのまたむつみ ©2004 NAMCO LTD.
©Sammy ©三浦建太郎（白泉社）・バップ・NTV ©BANPRESTO 2003



◀《勇者斗恶龙8》里的这个座骑横看竖看都是只剑齿虎嘛……



▼经黄月英小姐实战证明：虎战车比五虎将要实用得多。





◀《古惑狼》这只"粉可爱[illegible]了这样一句话：人善被人欺，虎善被狼骑。

▶同罗伯特类似，《血腥咆哮EX》中的进龙名虽为"龙"，但兽化后却是不折不扣的老虎。



维埃拉族的神秘女战士，职业则是很有前途的空贼。芙兰擅长剑术与格斗技巧，精通各种武器。由于会熟练操纵机器，所以担任飞空艇机械维护师的工作。由于《最终幻想Ⅻ》目前公布资料有限，她的身上依然充满了谜团。惟一能猜测的只有维埃拉族是曾经在《FFTA》中出现的种族，如果按照《FFTA》的设定，维埃拉族似乎只有女性……

"卯"有"冒"的意思，比喻万物冲破地壳长出新芽的时候，也正是指一天太阳刚升起，正要开始照耀大地的时间。兔子是代表十二生肖的动物中最为柔弱的一种动物，性情十分温顺，仿佛初露于地平线的朝阳般温煦。兔的特性可以概括为：追逐时尚，处世乐观，自我保护感强烈。





兔八哥和猎手埃尔默是一对冤家，从诞生于银幕那天起，埃尔默就一直想方设法要将兔八哥置于死地，而每次兔八哥都能化险为夷，并给埃尔默还以颜色。它俩在银幕上整整斗了40年，连创作它们的漫画大师查克·琼斯都烦了……于是，闹剧的舞台开始转到了家用游戏机平台，不过应者寥寥。





▲《异度传说》里卯月紫苑的宠物任谁看了都想抱一下。





▶玩过《豪血寺一族》的人没有不记得这位老婆婆的吧？



▲这只可爱的大白兔怎么看也不该会是《血腥咆哮EX》的女主角艾莉斯……

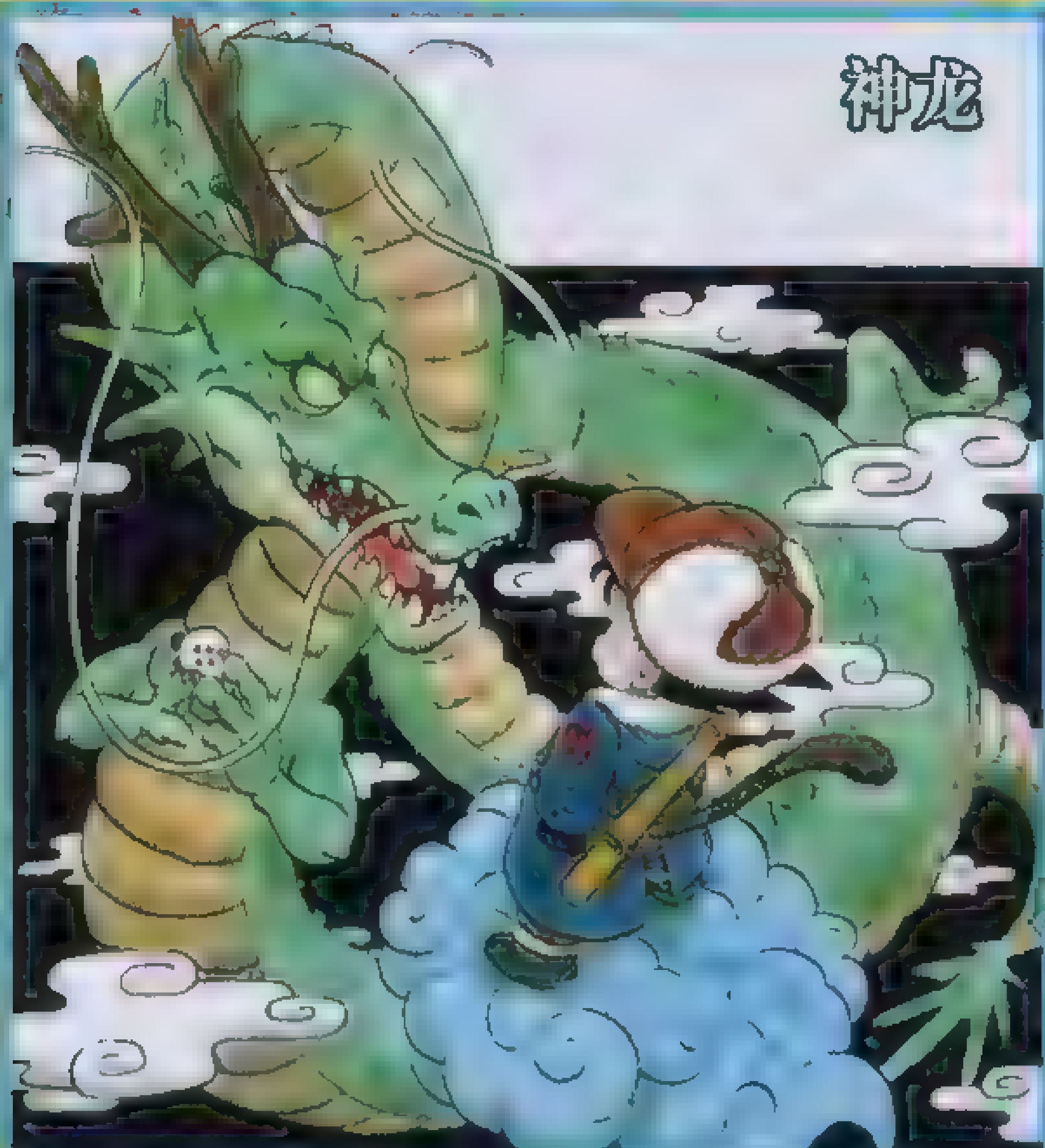
部分图片转载自GAMESPOT ©2003 KOEI Co.,Ltd All rights reserved ©2002 HUDSON SOFT/©EIGHTING 2002 ©TELUS CORPORATION 1993 ALL RIGHTS RESERVED

辰 龍

自古中国人便把龙列为四灵之首，认为是最吉祥的动物。龙具有马一样的长脸，蛇一样的身躯，背上有八十一片鳞片，四肢则像鸡爪，神出鬼没，变幻莫测，集万千娇宠于一身。龙的特性可以概括为：气宇轩昂，极富仁骨侠气，有强烈的上进心。



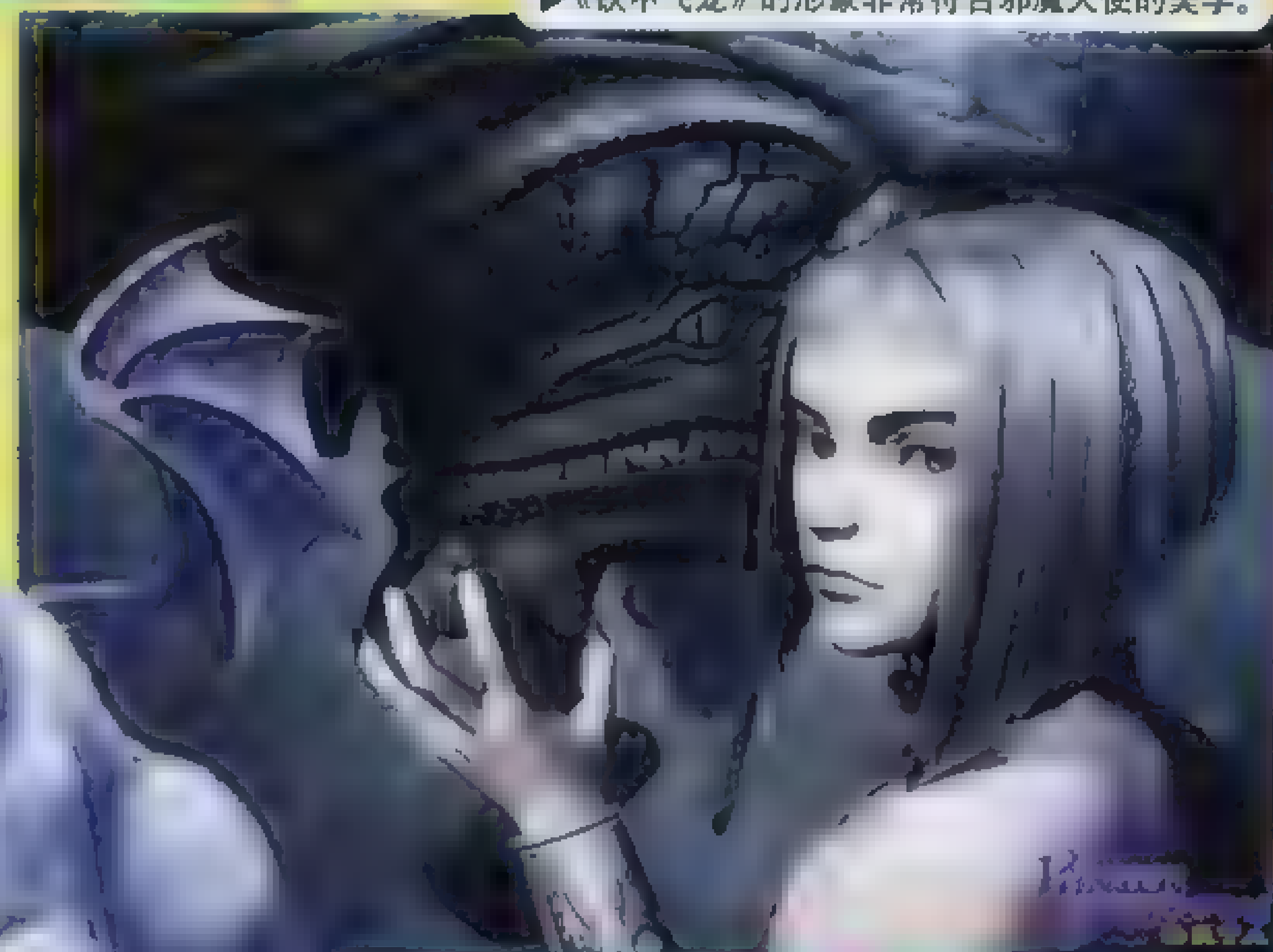
能者多劳是一条全球通用的准则，于是这位龙族最尊贵的王者不可避免地频频在各路游戏中被迫出镜，尤以“《最终幻想》系列”为甚。传说里它口中吐出的火焰可以将世间的一切燃烧殆尽，然而在游戏里此技却因不得不遵循游戏规则而大幅缩水，经常出现几轮焰爆过后敌方的小怪物们依然谈笑风生的奇观。或许巴哈姆特会觉得郁闷，然而没办法，这就是人生。



在人的一生中，总有一些东西深埋在内心的最深层，无论何时也无法忘却，对于一个人来讲，这些旧日的记忆无疑是最为宝贵的财富。因为，它代表着那段往昔的快乐，它承载着那个时代的梦想，它烙印着那一行成长的足迹……《龙珠》，就是这样一段值得你无论在何时都会静静地用心去品味的回忆。

《龙背上的骑兵》这部作品以北欧塞尔特神话为基础，讲述了有着不同悲惨际遇的角色们藉由奉献出自身的某种能力，与具有神秘而强大力量的龙族订下契约，以契约的龙之力来实现梦想的故事。整个故事基调异常黑暗，凝重得令人窒息。说真的，第一次玩过这游戏后，晚上还真做了一个恶梦，梦见有一条龙来找我签订契约，代价是手臂上的某个部位。我思忖半天，最后毅然反问道：“手指甲可不可以？”





▶《铁甲飞龙》的形象非常符合邪魔天使的美学。



▲《纹章之谜》告诉我们，龙王并不都是帅哥。



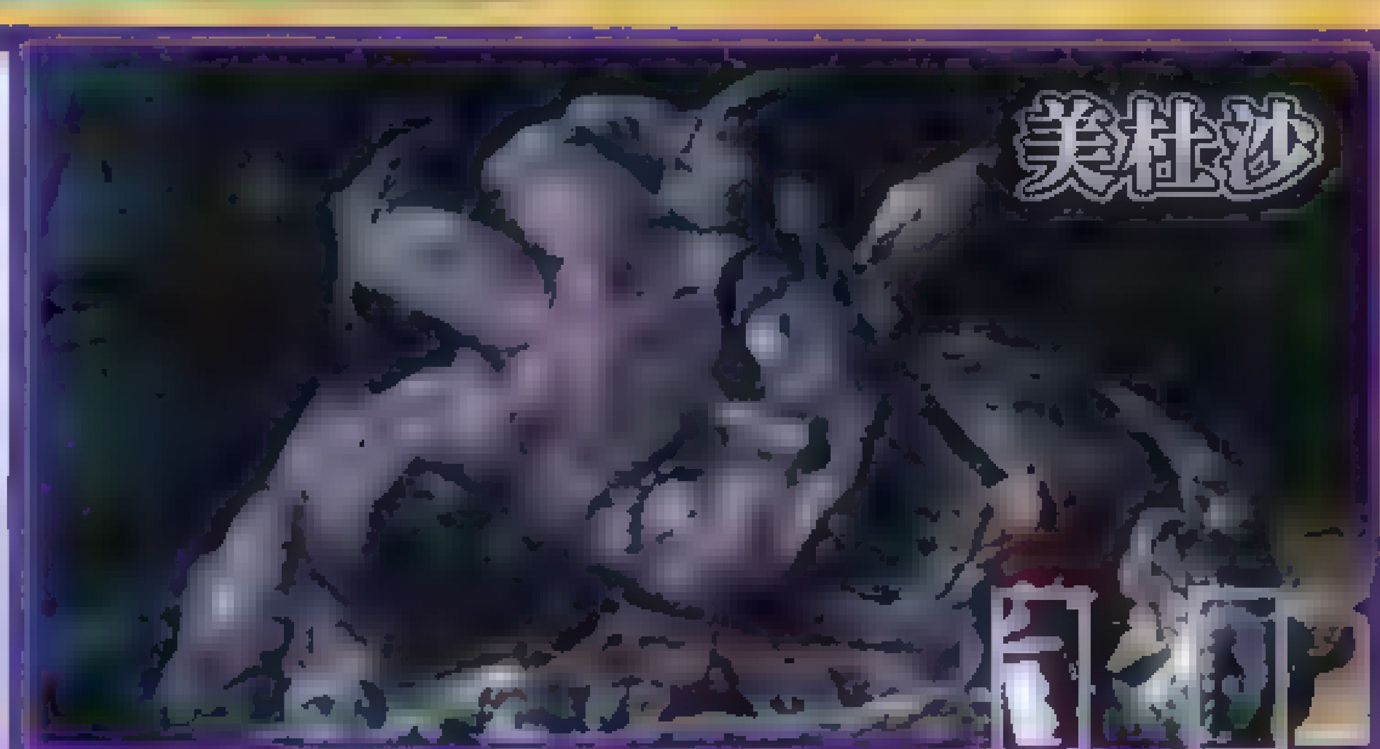
◀《龙骑士传说》堪称一部波澜壮阔的史诗。



▶泡泡龙、MP3 和 QQ 是女孩子上网时的三大推荐项目。

巳 蛇

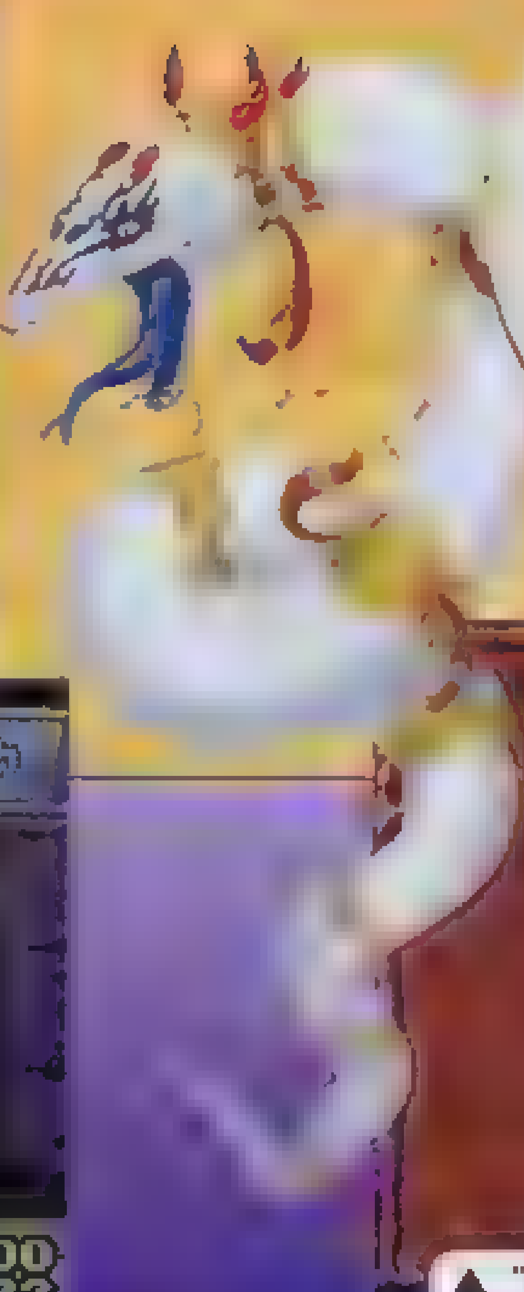
有着一头漂亮蛇发的她是世界上最美丽的女人，美丽到会令每个看见她的男人转瞬间变得呆若木鸡；她也是世界上最具占有欲的女人，这种欲望促使她把每个胆敢唐突佳人的小伙子变成石像收藏在房间里。当然，并不是所有的男人都吃她这一套，图中的里昂·贝尔蒙特显然就是其中一位。



部分图片转载自 GAMESPOT ©2002-2005 SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved. ©1990,1996 Nintendo ©1999 Sony Computer Entertainment Inc. ©Smilebit/SEGA 2001 ©1986 2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo



这个在日本神话里威名赫赫的神怪到了KOF里被改得面目全非，而且还莫名其妙地同草薙、八神、神乐三大家族势力惹上了麻烦，惨遭封印。不久之后，灵魂暂时得到解放的它本想稍稍喘口气，结果面前又出现了这三大家族的传人，经抵抗无效后不幸再次仆街……大蛇下一次复活是什么时候？没有人知道。不过惟一可以确定的是，所谓的郁闷就是一连串的郁闷。





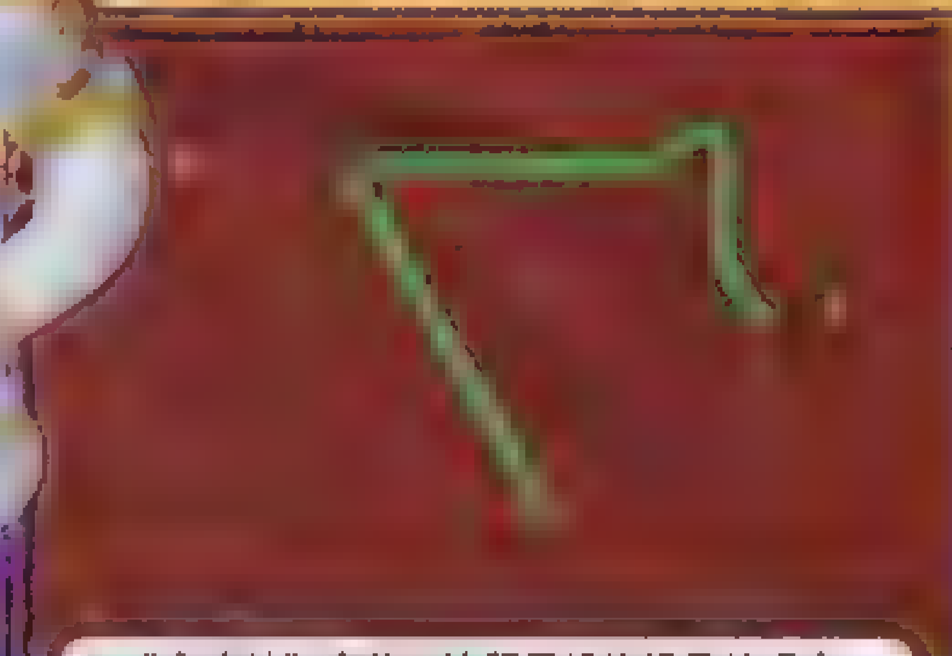
◀《特生学园幻苍录》里那须小姐的这个式神总给人一种“白娘子”的感觉……



◀被火箭队寄予厚望的哈奇蛇真的能不辱使命吗？



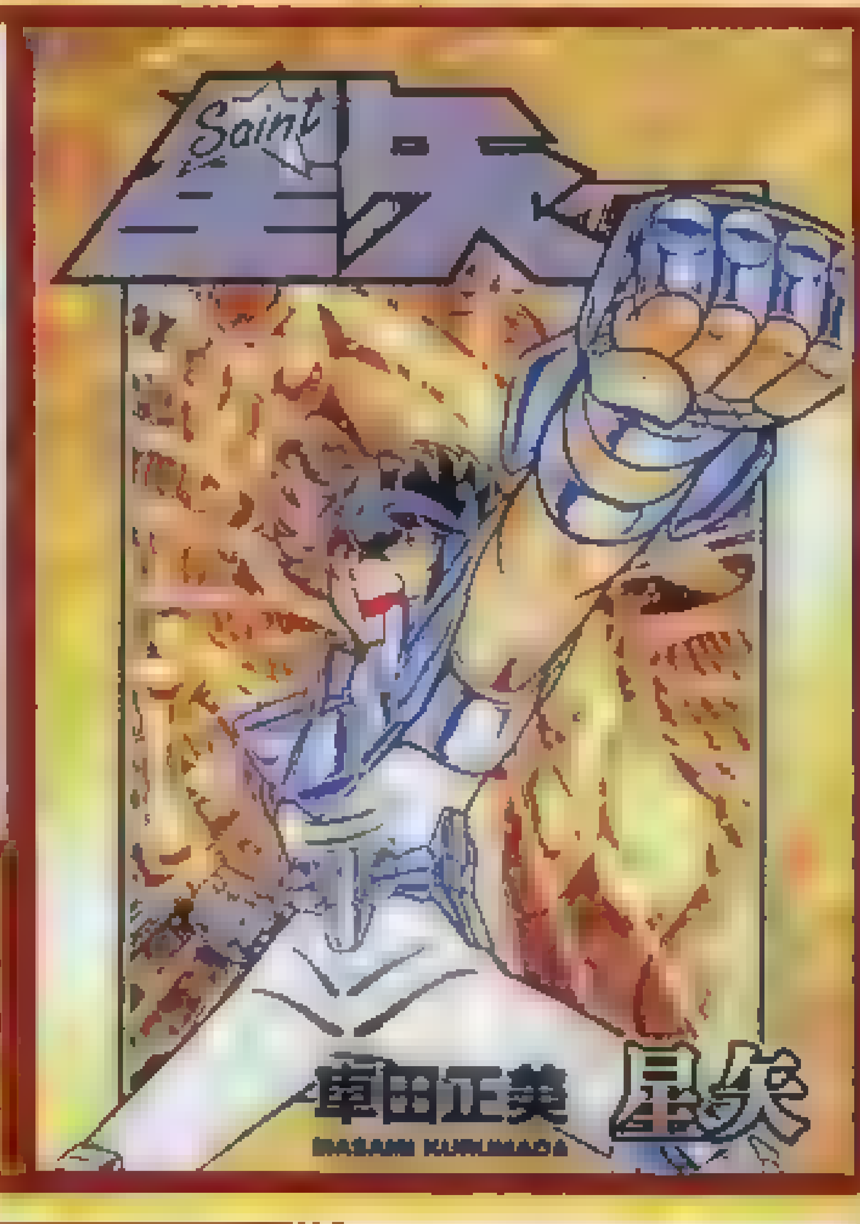
◀《圣魔之光石》中的这些蛇身女妖给队伍们带来了不少麻烦。



▲“贪吃蛇”完美地诠释了轻松娱乐的理念。



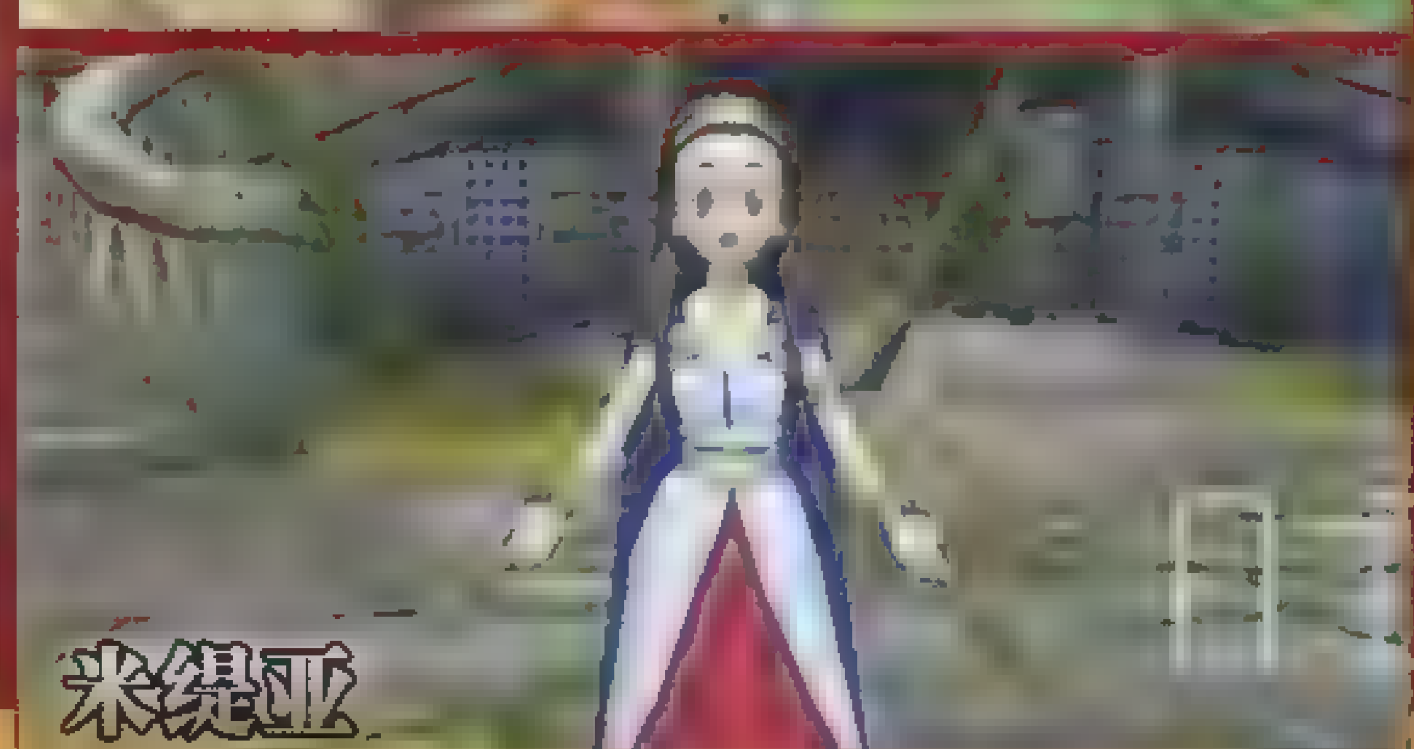
天马座的幻想曾经是每个男孩子儿时的梦想。在那个时候，为了实现成为圣斗士的夙愿，孩子们在操场上一边吼叫着：“燃烧吧，小宇宙！”一边用未完成版的天马流星拳互殴是很常见的事情——想当年这也是最流行的课间娱乐方式之一。十余年过去了，稚嫩的孩童早已长大成人，而可怜的星矢依然还背负着拯救女神的悲惨宿命整日里摸爬滚打，面对能够随时随地被任何组织以任何手段掳走的纱织小姐，这个天马座的小伙子大概会隐隐觉得自己似乎同那个留着大胡子的水管工并没有多少区别。





“人中吕布，马中赤兔”此言果真半点不假，在“《真·三国无双》系列”里，骑上赤兔后那风驰电掣的感觉实在是爽到极点。若不是横空杀出个严重破坏平衡性的“绝影”出来，赤兔的人气绝对远不止如此而已，搞不好会成为《真·三国无双4》的新武将也说不定……





《勇者斗恶龙8》副标题中的“被诅咒的公主”指的自然便是这位马公主小姐了，为了解除她身上的诅咒，艾特一行人踏上了冒险的旅途。虽然白马王子的童话听过不少，但白马公主的故事还是第一次遇见，看来大千世界当真是无奇不有。不过，被小丑多尔马格斯施咒的她虽然变成了马，却好歹还有着尊贵的身分，怎么也不该沦落到拉车的地位才对……



松风曾经是野马群的首领，被“战国第一倾奇者”前田庆次降服后从此辗转沙场，随同庆次立下奇功无数，为日本战国时期的首席名马。在《战国无双》里，简单难度下被松风撞倒的将领纵不死也只能剩半口气吊着，当真是所向披靡。不过也别骑着它在本阵里晃悠，因为那马子可是不认人的。

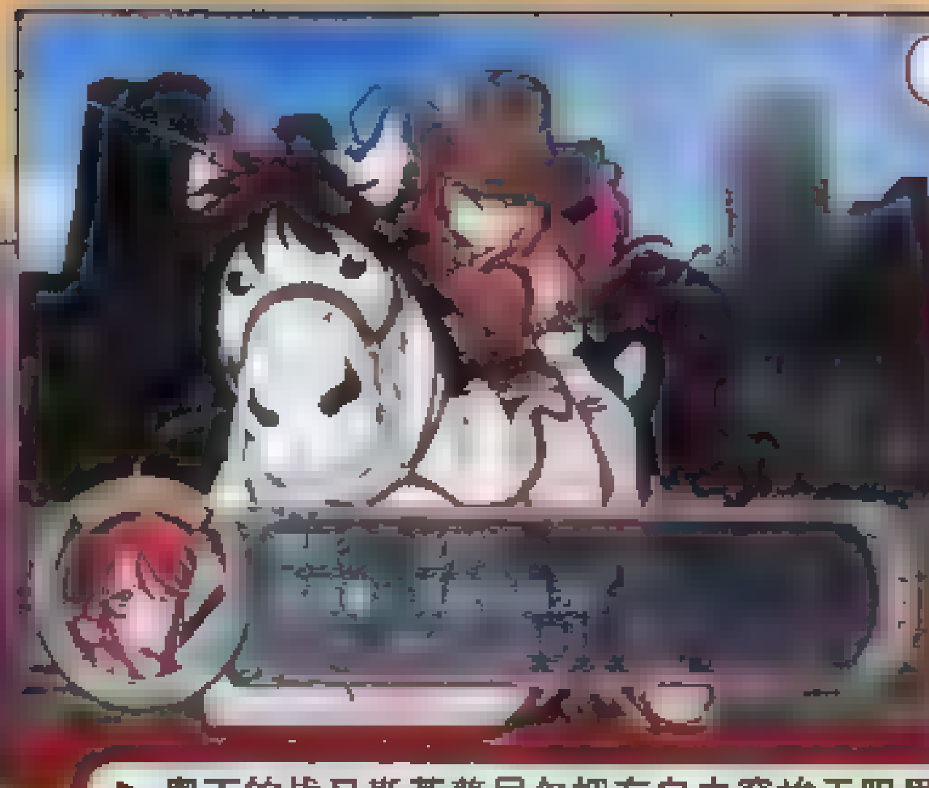
©2004 SNK PLAYMORE CORPORATION All rights reserved ©2004 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS [illegible] Entertainment Inc ©2[illegible] KOEI Co.,Ltd All rights reserved
©2005 KOEI Co.,Ltd All rights reserved



◀看什么看，没见过这么帅的皇“马”？



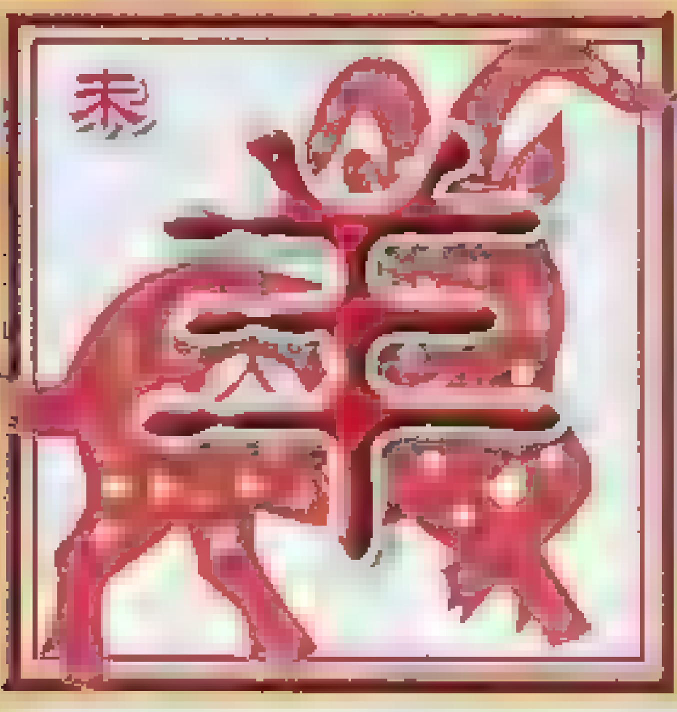
▶谁说机械不可以有座骑？小心“风云再起”来咬你。



◀可怜的拉利，风头被主人抢得一干二净。



▶奥丁的战马斯莱普尼尔拥有自由穿梭于阴界、阳界与天界的能力。



古代的罗马人认为，当天第一眼见到的动物如果是羊，则象征着爱和幸福，因为羊具有温和与安祥的特征。因此羊群即使在没有水草的荒野中，依然会很和顺地跟着人走。羊的特性可以概括为：温文儒雅，柔和稳重，多愁善感。

羊之心情



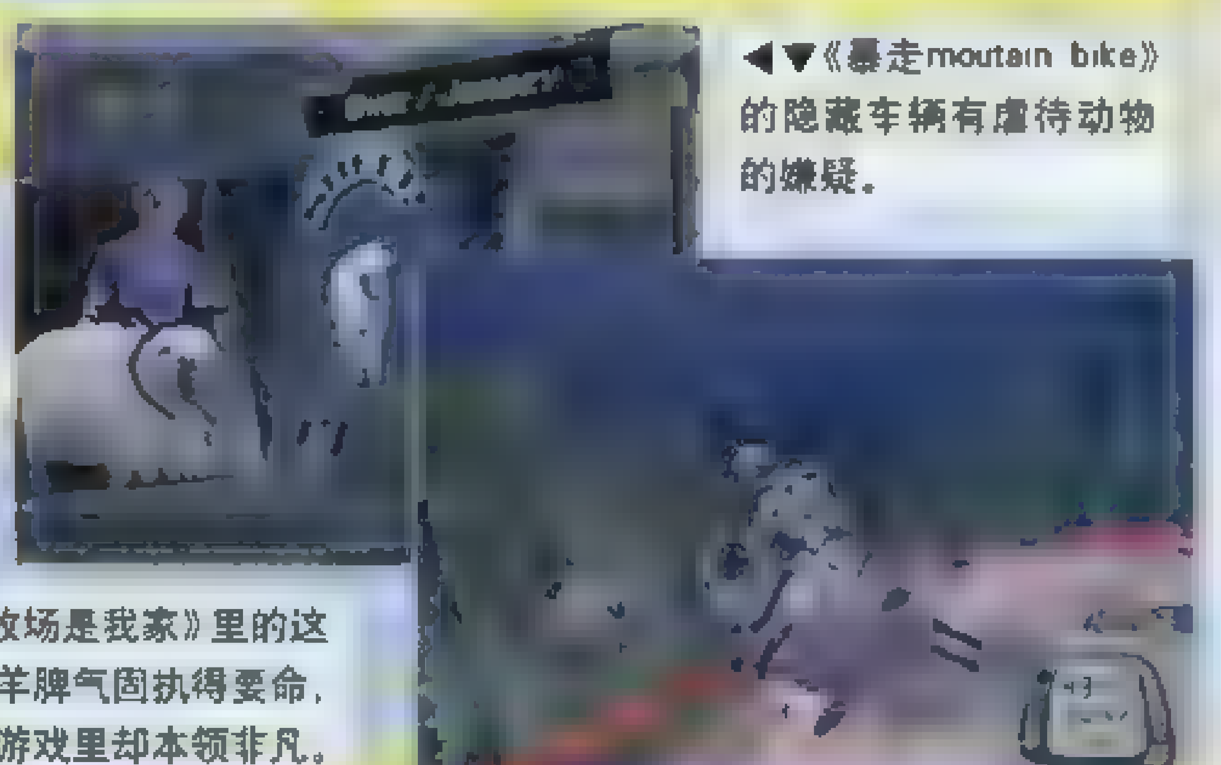
《羊之心情》是一款操纵牧羊犬将四处乱跑的可爱小羊们赶回羊圈中的轻松小品，不过羊的种类繁多，性格各异，而且还有专门捣蛋的“不良绵羊”，想完美达成任务可不是件轻松的事情。





从《口袋妖怪 金·银》版开始出现的口袋妖怪，外表看只是一只可爱的小绵羊，它的毛会不断生长，不过到夏天就会全部脱落，但很快就会恢复成原样。它的身体能聚集电量，当电量聚多时尾巴会亮起来。电绵羊在15级时进化成电气羊后，松软的毛会更容易积蓄静电。





◀▼《暴走moutain bike》的隐藏车辆有虐待动物的嫌疑。

◀《牧场是我家》里的这只山羊脾气固执得要命，不过游戏里却本领非凡。



▲据著名生物学家纱迦长期研究发现，《牧场物语》里的羊可是雌雄同体的哦。



这些既可爱又可恨的小猴子们每次都让人抓得头痛不已，在“《抓猴啦！》系列”的世界里似乎没有它们去不了的地方，没有它们搞不出的鬼花样，没有它们穿不上的奇装异服。相信我，如果您没有高深的定力、稳健的手法与平和的心态，就不要随便去招惹它们，否则这些猴子们一定会让您切身地体会到：“本是同根生，相煎何太急？”



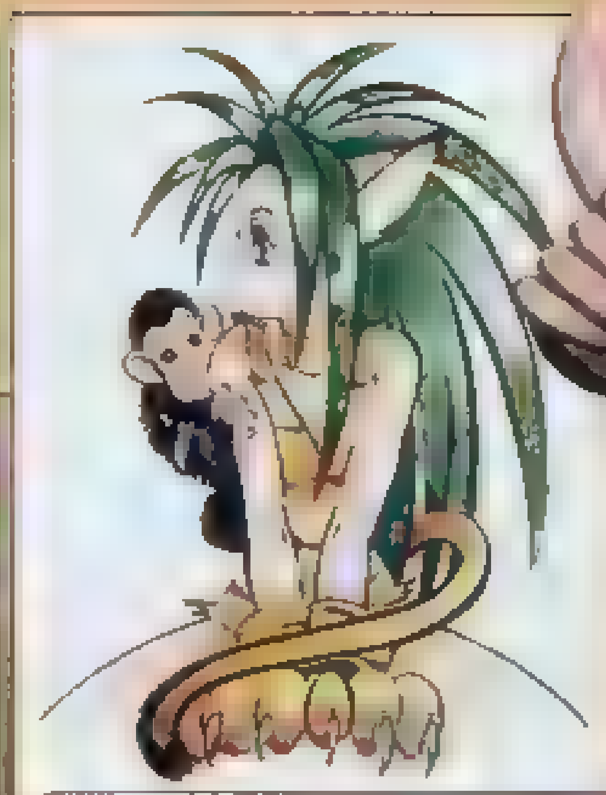


从天真无邪的小悟空到全宇宙最强的战士超级赛亚人，《龙珠》风格的转变伴随着悟空的成长令人有沧海桑田的感觉。自从孙悟空的哥哥拉蒂兹出现的那一天起，这部作品便开始转为了赛亚人们无限升级的战斗故事。魔人布欧一役结束后，暂时江郎才尽的鸟山明老师明智地选择了封笔，任由不肯松开摇钱树的ACG商人们自己去折腾。于是，图中的超级赛亚人4横空出世，不过这个以巨猿为基础衍生的形象在感召力上显然大不如前，一切到底是狗尾续貂还是白璧待琢？不好说。

©2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo ©2004 SEGA Sammy©RED ©1998-2001 ... Concept by Words Eye Productions for ... All rights reserved
©2004 Sony Computer Entertainment America Inc. ©2004 MARUKOME/Marvelous Interactive Inc. ©2004 Sony Computer Entertainment



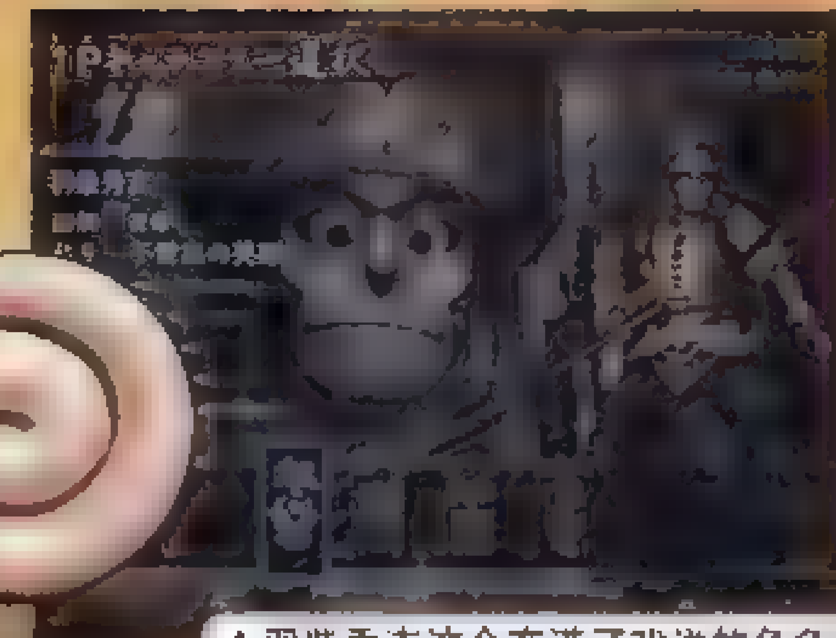
▲《最游记》版的孙悟空同《龙珠》版有一个共同的口头禅“肚子饿了”。



▲《侍魂》里的塔姆塔姆与查姆查姆，严格来讲，其实两只都是猴子……



◀《超级猴子球》轻松有趣的游戏理念正在大众消费者的头脑中逐渐得到贯彻。



▲羽柴秀吉这个充满了戏说的角色即使在《战国无双》中也难逃被恶搞的命运。



▶这个与著名影视形象“金刚”极为相似的大猩猩在诞生初期曾经因为版权问题遇上过麻烦。



鸡在许多国家里都被视为是“预言的动物”，能事先知晓许多人类尚不知道的事情。不论这些传说是真是假，至少这个家禽每天清晨的啼鸣声确实预兆着新的一天即将开始。鸡的特性可以概括为：谦虚谨慎，创意新奇，处事井然有条。



《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》的主角妖怪之一，身高0.4米，体重2.5千克。在整个“《口袋妖怪》系列”中，它的可爱都是数一数二的。小火鸡的体内拥有火焰囊，抱在怀里会觉得很暖。游戏中小火鸡可爱的外表可以吸引很多玩家，用起来也得心应手；但在动画片中，它的主人小遥由于不会指挥，因此可爱的小火鸡在战斗时经常胡乱攻击，几乎是每战必败。

Bandai出品的这种带有液晶屏的电子宠物曾引发过一阵“养鸡”热潮。这款新型宠物蛋充分发挥了通讯功能，它可以通过红外线同别的宠物蛋交友或恋爱，甚至还可以结婚并生下小鸡。同以往一样，玩家可以利用按键给画面中的鸡喂食，只要悉心照料，小鸡便会长大。但若疏于呵护，宠物便会死亡。不过，鉴于目前手机的高普及量，蛋仔鸡想再现当年全球销量过亿的辉煌几乎是不大可能了。



蛋仔鸡

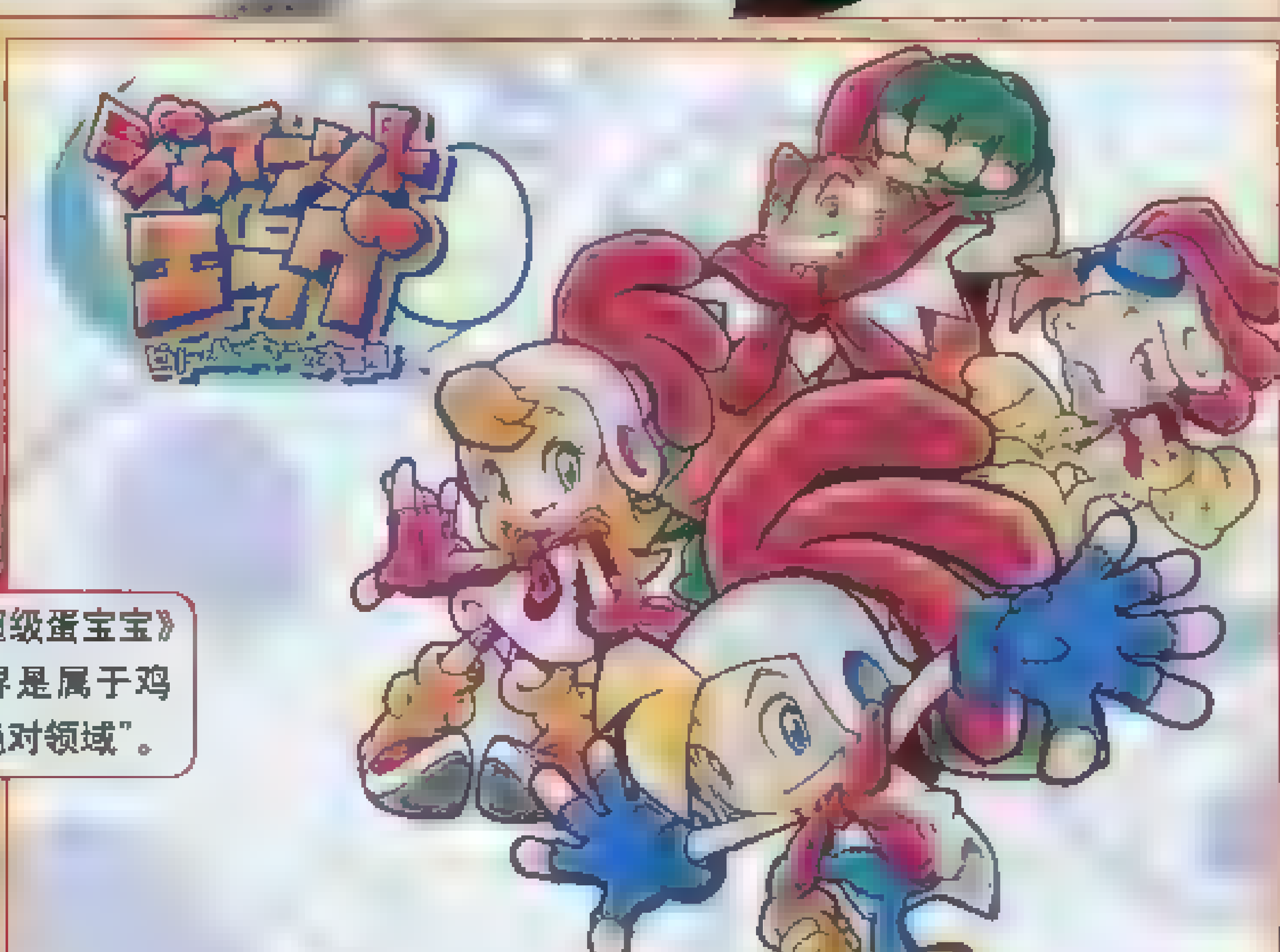
▶很可惜，《牧场物语》的玩家只能吃到鸡蛋，不能品尝鸡丁。



▼《小鸡快跑》无论在游戏界还是动漫圈都是众所周知的名字。不知道它们什么时候才能逃到终点！







▶《超级蛋宝宝》的世界是属于鸡的“绝对领域”。

©SEGA CORPORATION 2005


MOTOROLA
MOTO即拍
彩信V226
前卫彩艺外形/来电多彩灯光
内置30万像素4倍变焦数码相机
支持MP3及24和弦铃音
高清晰65K色TFT彩屏
支持彩信(MMS)
支持MPEG4短片下载和播放
支持免提通话
预置/下载K-Java游戏和应用
彩信E375
流线外形/超薄设计
支持短片摄录
内置30万像素4倍变焦数码相机
支持MP3及32和弦铃音
高清晰65K色TFT彩屏
支持彩信(MMS)
支持短片下载和播放
支持免提通话
预置/下载K-Java游戏和应用
V226
E375

盘点2004

一、2004年游戏机年鉴

二、游戏先锋榜2004

统筹：SOUL

制作：全体编辑

□ □ □ □ &3DM-SMV
www.plumbook.cn

2004年游戏机年鉴

2001年初，我们制作了《2000年游戏盘点》；2002年初，尝到甜头，我们再接再厉，制作《盘点2001年游戏界》；2003年初，一种使命，我们制作了《盘点2002年游戏界》；2004年初，筹划时间长达数个月，我们制作了《盘点2003年游戏界》……

现在，筹划时间长达半年以上，新一年的“盘点”终于出炉了，全新的“盘点”再次进化，“盘点”不再仅仅是年鉴，我们也不再称之为《盘点2004年游戏界》，而是《盘点2004》。《游戏机年鉴》自然是最基本的，但我们大力制作了第二部分——《游戏先锋榜》，虽然离真正的“满汉全席”还有一定的距离，但我们一直在努力，也因为有你们——我们亲爱的读者的支持，我们才能将盘点再次升级。来吧，一起翻开这份长达66页的“盘点”，让我们一起感受2004年的游戏机界，让我们的心，一起遨游。

游戏介绍框说明

游戏中文译名

大多数游戏名都翻译为中文名，但少数几款游戏我们仍然保持原名。

发行公司／开发公司

游戏发售日

由于本文中出现的游戏都选自2004年，所以这里把游戏发售时间中的“2004年”都统一去掉了。

编辑部推荐度

编辑部对该游戏的推荐度按“★☆☆☆☆”（1颗星）到“★★★★★”（5颗星）排列级别，“★★★★★”为最高级。

机种

关于机种缩写的解释，请参阅本刊目录页。

售价

该游戏首次推出时的厂商推荐零售价格。

对应周边／备注

写作人

游戏介绍正文

游戏介绍正文，其中每款游戏的介绍正文我们还选取了一句关键句，以供您阅读更为方便。

游戏原名

该游戏的英文及日文原名，部分中文版游戏原名仍用的是中文名。

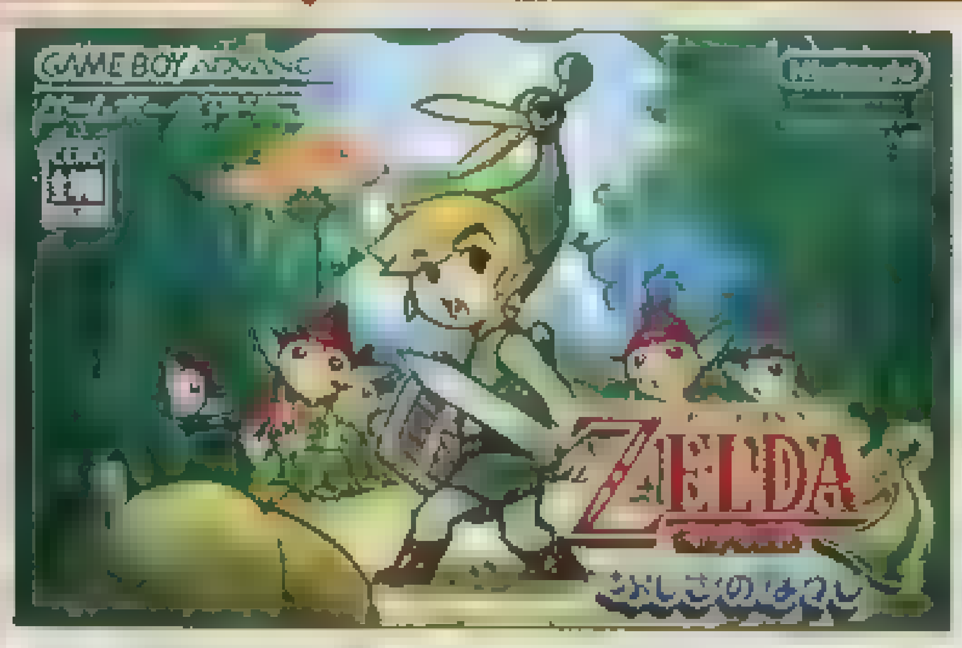
游戏类型

游戏类型都采用英文缩写，具体的关于游戏类型的解释可以参阅我刊的目录页。

UCG评分

这是我刊对该游戏的评分，分数取得我刊之前所发行杂志的“黄金眼”栏目，之前我刊没评过分的游戏，这一栏打“–”符号。

塞尔达传说 神奇的小人帽	Nintendo Capcom	11月4日	★★★★★
GBA ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし		A・RPG	UCG评分 27
1人 128M	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 19.6万
4800日元	无对应周边		文：阿修罗



在全球范围内都具有极高人气的超大作《塞尔达传说》在GBA上真正完全原创的作品。本作依然是由任天堂和Capcom合作开发的，**任天堂的创意以及Capcom对于2D动作游戏的理解在本作中得到了最好的融合。**游戏的画面十分精美，达到了GBA游戏的一个巅峰，而音乐也十分出色。游戏本身的流程虽然略短，但是依然体现出了“塞尔达”独特的风味，尤其是“大与小”的变化颇令人心动。与传统作品相比，道具种类较少，部分新道具的设计不太出彩，算是美中不足之处。游戏的难度比Capcom制作的GBC版有所下降，这是参考广大玩家的意见以后做出的调整。



游戏人数

该游戏最多可共同参与进行游戏的人数。

游戏容量

只有GBA游戏才有这一信息栏，指ROM卡带的容量。

推荐玩家年龄

基本上是按照国际上对该游戏的评级而定的。

发售地区

该版本游戏所发售的地区，共分为6种。

推定销量

2004年内该游戏的销量，单位为套，打“–”符号的表示没有该游戏的销量数据。

《游戏机实用技术》全体编辑倾情奉献！

www.plumbook.cn

2004年游戏机年鉴 游戏索引

年鉴索引阅读方法

●所有游戏按照所在平台进行分类，共分为"Multi"、"PS2"、"Xbox"、"NGC"、"神游机"、"GBA"、"NDS"和"PSP"8大平台。

●每个平台内的游戏按照本刊中文译名的汉语拼音顺序进行排列，译名首字为数字和英文的游戏排在最前面。

●索引正文包括游戏译名和所在页码两部分，相互之间一一对应。

Multi

007：所有或一无所有 56
ESPN NBA 2K5 86
FIFA 足球 2005 88
NBA Live 2005 87
VR 战士 电子时代 81
X 战警传奇 85
冰城传奇 90
伯德之门：暗黑联盟 II 53
波斯王子－武者之心 99
被遗忘的国度 恶魔之石 83
超能力特工 71
范·赫辛 87
辐射：钢铁兄弟会 53
古惑狼 双宝 87
怪物史莱克 2 65
火爆狂飚 3 82
横冲直撞 3 72
黄金眼：侠盗特工 98
哈利·波特与阿兹卡班的囚徒 70
红侠乔伊 2 97
机动战士高达 高达 vs.Z 高达 102
寂静岭 4 72
极品飞车 地下狂飚 2 96
狂热噗哟噗哟 55
洛克人 突击任务 77
洛克人 周年纪念珍藏版 73
猎头者：救赎 85
模拟市民：都市人生 94
纽约街头：黑帮教父 84
拳击之夜 2004 67
忍者神龟 2 战斗联结 89
使命召唤：决胜时刻 96
索尼克百万大合集 加强版 92
太空堡垒：入侵 94
汤姆·克兰西的分裂细胞：明日潘多拉 61
托尼·霍克的地下滑板 87
小龙斯派罗：英雄之尾 92
星球大战：战争前线 84
指环王：第三纪 101
终结者 3 救赎 82
致命格斗：欺骗 88
蜘蛛侠 2 74

PS2

18 局消防员 57
BIOHAZARD 逃出生天 FILE2 82
CAPCOM FIGHTING EVOLUTION 96
DQ&FF in 富豪街 特别版 105
EyeToy-Play 2 94
FIFA 完全足球 2 102
GT 赛车 4 106
ICO 古堡谜踪 52
J 联盟创造职业球会！ 4 73
J 联盟胜利十一人 8 亚洲冠军杯 98
POP MUSIC 9 56
RPG 工具 104
SD 高达 G 世纪 SEED 57
SD 高达军团 大决战！次元海盗迪·斯卡尔！ 92
THE 大美人 68
To Heart2 106
波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险 60
北斗神拳 61
变形金刚 68
超级机器人大战 MX 69
彩京射击收藏系列 Vol.1 打击者 1945 I + II 78
彩京射击收藏系列 Vol.2 战国 ACE& 战国之刃 100
长空超翼神 72
铳神 O.D. 66
重生传说 104
东京魔人学园 外法帖血风录 80
多卡邦世界 93
多罗罗 82
动画之战 烈火之炎 FINAL BURNING 71
多鲁亚加的噩梦 不可思议的迷宫 77
大铁人 动画版 地球静止之日 93
第一神拳 2 VICTORIOUS ROAD 54
恶魔猎人 2 66
风云新撰组 53
格斗之王 2002 62
格斗之王 2003 91
格斗之王 94 战火重燃 106
格斗之王 最强冲击 80
光明之泪 93
蛊娜 64
攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX 59
怪物猎人 59
鬼武者 3 58
钢之炼金术师 狂欢节 81
钢之炼金术师 2 红色炼金药的恶魔 85
红海 2 62
合金弹头 4 86
化解危机 3（中文版） 52
化解危机：危机地带 64
皇牌空战 5 未颂的战争 90
横行霸道：圣安德里亚斯 90
红侠乔伊 新希望 82
幻想水浒传 IV 80
吸血战士：最后关头 67
荒野大镖客 67
火影忍者 究极的英雄 2 87
街道战斗 2 连锁反应 58
机动战士高达 SEED Battle Assault 3 101
机动战士高达 SEED 无尽的明天 88
剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章 88
狡狐大冒险 2 侠盗帮 83
杰克 3 94
筋肉人世纪 65
街头霸王 III 三度冲击 76
九怨 63
吉野家 69
决战 III 105
块魂 60
扣杀球场 职业锦标赛 2 71
看我龙显神威 105
空中力量 Delta 蓝翼骑士 55
洛克人 X8 101
雷霆战机 2 究极最终版 102
灵武战记 53
龙珠 Z：武道会 3 97
牧场物语 Oh！美妙人生 95
麻烦星人 恐慌制造者 79
诺拉斯战士 56
女忍者（中文版） 52
七武士 20XX 52
瑞奇与叮当 3 92
荣誉之战 56
圣诞夜惊魂 90
侍魂零 78
死魂曲 53
世嘉超级明星 93
摔角玫瑰 95
世界足球 胜利十一人 7 国际版 57
世界足球 胜利十一人 8 79
实况足球 胜利十一人 7 国际版 73
杀戮地带 92
数码恶魔传说 天魔变 75
三年级 2 班金八老师 屹立在传说的讲台前！ 73
神奇机器竞技场 咋波猴终极热战 79
杀手 47：契约 64
式神之城 II 54
斯特拉的众神 91
死亡打字机 僵尸恐慌 105
双星物语 81
铁臂阿童木 60
太阁立志传 V 81
太鼓之达人 四代目 76
通灵王 奋斗之魂 63
天诛 红 77
网球王子 最强队伍结成！ 84
武装飞鸟 1&2 57
新魂斗罗 90
猩红之泪 65
星灵迷云 回声之夜 54
新天魔界 混沌时代 IV 65
仙乐传说 86
星之海洋 直到时间的尽头 导演剪辑版 54
樱坂消防队 71
雅典 2004 74
异度传说 Freaks 66
异度传说 二章 善恶的彼岸 73
樱大战物语 神秘的巴黎 61
樱花大战 V Episode 0 ～荒野的少女武士 86
妖精战士 世代 93
伊莉丝的工作室 永恒玛娜 69
游戏王 胶囊怪兽斗技场 78
幽游白书 暗黑武术大会 85
鱼仔 拯救水塘大作战 75
勇者斗恶龙 V 天空的新娘 62
勇者斗恶龙 VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主 99
影之心 II 57
宇宙巡航机 V 77
炸弹人大陆系列 炸弹人赛车 DX 64
罪恶装备 ISUKA 78
战国无双 56
战国无双 猛将传 84
捉猴啦 2 53
装甲核心 9 终结者 91
装甲核心 连结 61
终结者地带 引导亡灵之神 特别编辑版 52
真名法典 95
真·女神转生 III NOCTURNE 狂热版 55
足球王国 试验版 70
真·三国无双 2（中文版） 62
真·三国无双 3 帝国 61
最终幻想 X－2 国际版＋最终任务 57
最终幻想 XI 普洛米西亚的咒缚 84

Xbox

OutRun 2 90
Sudeki 76
崩溃 55
布林克斯 2 时空的王者 97
炽焰帝国：十字军东征 88
光环 2 95
钢铁之狼 混沌 105
幻影沙尘 88
机甲先锋 2 106
零 红蝶 导演剪辑版 96
全能战士 70
忍者龙剑传 58
死或生 ULTIMATE 94
神偷：死亡阴影 69
铁骑大战 58
天诛 影忍归来 59
武装警察 联合攻击 103
星际传奇 2 70
星球大战 旧共和国武士 2 101
英雄传奇 89

NGC

PIKMIN2 66
超级机器人大战 GC 103
大金刚 丛林劲鼓 104
大金刚康茄鼓 2 劲歌狂欢 74
火影忍者 激斗忍者大战！ 3 98
机动战士高达 战士们的轨迹 60
牧场物语 美妙人生 女生版 74
马里奥聚会 6 97
马里奥网球 GC 91
塞尔达传说 4 支剑＋ 60
银河战士 PRIME2 暗之回响 96
纸片马里奥 RPG 76
自制机器人 战斗进化 58

神游机

F-Zero X 未来赛车 72
耀西故事 83
纸片马力欧 80
罪与罚 地球的继承者 101

GBA

Action Man，机器人侵袭 86
CT 特种部队 3 [illegible]3
DOWNTOWN 热血物语 ex 55
Famicom Mini 1 [illegible]
Famicom Mini 2 68
Famicom Mini 3 79
F-ZERO 高潮 89
SD 高达军团 78
阿斯特利斯和奥贝利克斯 XXL 72
超级大金刚 2 74
超级大战争 1+2 98
超级马里奥弹珠台 81
超级马力欧 2（中文版） 71
超级守护英雄 85
传说的斯塔菲 3 78
光明力量 暗龙复活 66
钢铁帝国 66
钢之炼金术师 回忆的奏鸣曲 75
钢之炼金术师 迷走的轮舞曲 62
合金弹头 Advance 96
哈利·波特与阿兹卡班的囚徒 68
火影忍者 RPG 被继承的火的意志 75
火焰之纹章 圣魔之光石 88
海贼王 棒球进行曲 59
军刀之狼 59
机动战士高达 SEED：Battle Assault 80
机动战士高达 SEED DESTINY 98
机动战士高达 SEED 与友人与你相会在战场 68
口袋弹球 7 99
口袋妖怪 火红·叶绿 54
口袋妖怪 绿宝石 83
蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大冒险 64
洛克人 EXE4.5 真实行动 79
洛克人 EXE5 布鲁斯小队 101
洛克人 ZERO3 65
龙珠 大冒险 97
龙珠 Z 布欧的愤怒 83
龙珠 Z 舞空斗剧 62
马里奥对大金刚 68
马里奥高尔夫 GBA 之旅 64
逆转裁判 3 54
人鱼的旋律 现场直播开始！ 60
忍者神龟 2 89
塞尔达传说 神奇的小人帽 94
索尼克 Advance 3 69
特鲁尼克大冒险 3 Advance 72
王国之心 记忆之链 95
瓦里奥制造 大回转 89
瓦力欧寻宝记 70
网球王子 2004 荣耀之金·时尚之银 91
武装特骑 闪光英雄诞生！ 76
西林·怪物篇 热斗足球 64
续·我们的太阳 太阳少年强哥 76
星之卡比 镜之大迷宫 63
银河战士 零点任务 55
约束之地 利维艾拉 98
耀西的万有引力 102
阴阳大战记 零式 102
召唤之夜 铸剑物语 2 80
最终幻想 I·II ADVANCE 77

NDS

超级马里奥 64DS 99
大合奏！乐队兄弟 99
口袋妖怪 冲刺 100
瓦里奥制造 摸摸乐 100
为你而死 100
研修医 天堂独太 100
钻子先生 钻魂 100

PSP

LUMINES 102
比波猴学院 捉猴大全集 106
到哪里也在一起 104
大众高尔夫 携带版 103
恶魔战士编年史 混沌之塔 103
山脊赛车 PSP 103
文字解谜 大辞典 104
英雄传说 白发魔女 104
装甲核心 方程式前线 103
真·三国无双 PSP 105

www.plumbook.cn

一月

■大陆版PS2 [illegible] 经过PS2于2004年1月[illegible]发售，[illegible]进军中国大陆的电子游戏市场。

■神游[illegible]透露将会推出GBA产品。

■1月[illegible] SCE公布，PS2的全球累计[illegible]已经达到了[illegible]000万台。

■[illegible] NAMCO [illegible] 表示将把CHINA JOY发展成一个[illegible]日本东京电玩展、欧洲ECTS展[illegible]同类型的国际性、专业性、权威性[illegible]。



■[illegible] 1月28日在美国拉斯维加斯举行的[illegible]《化解危机4》将在2004年内发售，[illegible] [illegible]M的仪双展出是全新面貌的[illegible]。

■任天堂的GBA大作《口袋妖怪 火红·叶绿》于1月29日发售，游[illegible]。

ICO 古堡谜踪	晶合时代/SCE	1月1日	★★★★☆
PS2	ICO 古堡谜踪	ACT	UCG评分：-
	1人　推荐玩家年龄：全年龄	中国大陆版	推定销量：-
	人民币168元　无对应周边		文：SOUL



充满独特风格的作品，而且似乎已经成为SCE现在的看家法宝之一，**先是成为香港地区首款中文PS2游戏，现在又成为了中国大陆地区行货PS2的首款游戏。**能够被SCE这么看重，自然是因为《ICO》的非凡魅力。游戏的风格非常清新，没有过多的花俏装饰。整个故事也再简单不过：你要扮演的一位头上长角的少年，保护另一位神秘的白衣少女离开这座孤岛上的巨大城堡。但从操作少年挽起少女的小手的那一刻，你就会立即被少年的勇敢与少女的温柔所吸引，而出人意料的结局也将这款游戏的主题进行了升华。如果你至今还没有尝试过《ICO》，这次的行货版是个好机会。



化解危机3（中文版）	Namco	1月8日	★★★★☆
PS2	TIME CRISIS 3	STG	UCG评分 25
	1~2人　推荐玩家年龄 13岁以上	中国台湾版	推定销量 -
	新台币1780元　对应GUNCON2、i.LINK，英文语音、中文字幕		文 胜负师



本作是《化解危机3》街机移植作的中文版，虽然画面较之街机版有些缩水，但**众多原创模式与隐藏要素的加入显示出南梦宫“120%移植”的诚意。**本作新增了武器切换系统，增强己方火力的同时加强了爽快感，4种武器的调配更强调战术性。兵种的增加以及BOSS的设计也是游戏的亮点。街机模式通关后出现的RESCUE MISSION模式以女主角的视点进行，玩法很有新意，狙击关卡的设置也很有特色。而CRISIS MISSION模式的任务十分丰富，难度也非常高，适合于射击高手进行挑战。本作可谓PS2目前最好的光枪射击游戏，绝对不容错过。（上图为美版封面）



七武士 20XX	Sammy	1月8日	★☆☆☆☆
PS2	SEVEN SAMURAI 20XX	ACT	UCG评分 16
	1人　推荐玩家年龄：15岁以上	日版	推定销量 2.5万
	6800日元　无对应周边		文 阿修罗



虽然**有黑泽明大师的经典电影原著以及诸多知名娱乐界人士来撑牌子**，但游戏本身的缺点却过于明显。游戏的系统过于简洁，没有复杂的操作、夸张的技巧，玩家所要做的就是不停地按键来攻击、防御和闪避。负责攻击的只有一个按键，所有的攻击技巧都要靠它来完成，不过实际使用时却出奇地简单，只要不断地按键就经常可以莫名其妙地使出一闪攻击或者达成高连击。这样的结果说到底是游戏引擎还不够完善。无论是从画面音效还是从剧情上来看，游戏都存在着不小的问题。加上整体流程单一，玩法变化也不够丰富，让人难以持续保持兴奋是情理之中的结果。



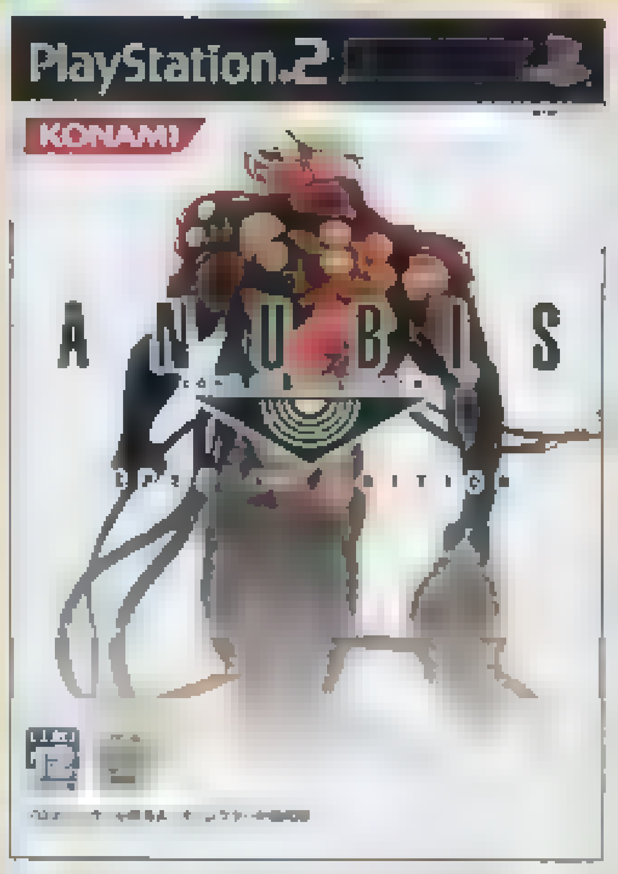
女忍者（中文版）	SEGA/SEGA WOW	1月15日	★★★★★
PS2	Kunoichi 忍	ACT	UCG评分 28
	1人　推荐玩家年龄 15岁以上	中国台湾版	推定销量 -
	新台币1780元　只对应DS2手柄，日文语音、中文字幕		文：胜负师



本作是新概念忍术ACT《Shinobi 忍》正统续作的中文版。游戏的系统传承度很高，增加足踢技巧后更强调滞空，行云流水的演出效果十分突出。画面水准略有提高，而界面、音乐改为金属未来风格，与前作的日式和风有很大差别，这在FANS中颇有争议。不过游戏本身的内容极为丰富，可选择4个角色挑战13个关卡及24个任务，并有26张原画和88枚胧币供玩家收集，使游戏具有极高的耐玩度和挑战性。**本作依然保持着前作那样流畅的操作性和超高难度，深入研究便能体会其中的乐趣。**虽然中文版只汉化了字幕，不过对于国内玩家了解剧情有很大帮助。



终结者地带 引导亡灵之神 特别编辑版	Konami	1月15日	★★★★☆
PS2	アヌビス ZONE OF THE ENDERS スペシャルエディション	ACT	UCG评分 23
	1~2人　推荐玩家年龄 12岁以上	日版	推定销量 2.2万
	3300日元　无对应周边		文 邪魔天使



由著名制作人小岛秀夫导演的系列第二作加强版，虽然源自美版，语音还是采用了日语配音，但美版主题歌改变了风格，破坏了原有的味道。本作新增了几个EX关卡和难度，但在情节上并没有进行增加，附带的前作剧情介绍能让没玩过该系列的玩家更加完整地了解整个系列的世界观。**游戏的剧情相当出色，对于人性、生存、责任、宿命的探讨非常深刻和典型，**电影手法依旧具有小岛一贯的风格。该作的操作十分完美，几乎不存在视角问题。游戏在声光方面有很高的造诣，画面十分干净，夹杂着芬兰语的主题歌也很有节奏感。另外，本作的限定版只卖3500日元，相当超值。



3DM-SMV
www.plumbook.cn

捉猴啦 2	中青旅创格科技有限公司 /SCEJ	1月15日	★★★★☆
PS2	捉猴啦 2	ACT	UCG 评分
	1 人 推荐玩家年龄 全年龄	中国大陆版	推定销量
	人民币 168 元 只对应 DS2 手柄		文 多边形



索尼旗下的游戏偶像之一"比波猴"作为**大陆版 PS2 的首发软件，以完全中文化的形态登场了**。虽然原作发售的时间较早，但是由于游戏本身丰富的可玩性和经久不衰的游戏性，使得本作在今天玩起来依然魅力十足。画面、音效和操作方面未作任何更改，但是除了语音之外，所有的部分都经过了完全中文化处理，让人玩起来亲切感倍增。游戏的关卡设计特别巧妙，庞大的场景令玩家目不暇接，手感也属上乘。游戏中形态各异的比波猴们给人十分可爱的感觉。本次中文版还特别加入了原版本中需要特殊方式才能得到的三只猴子，所以这个版本才能称为本作的完美版。(上图为日版封面)



辐射：钢铁兄弟会	Interplay Entertainment	1月17日	★★★☆☆
Multi	Fallout Brotherhood of Steel	A・RPG	UCG 评分 22
	1～2 人 推荐玩家年龄 17 岁以上	美版	推定销量 －
	49 99 美元 对应机种为 PS2 及 Xbox		文 多边形



"《辐射》系列"在家用机上的首部作品，不过由于黑岛工作室在本作之后就宣告解散，这也可能是最后一作了。游戏的设定基本保持了系列的风格，但是为了照顾家用机的缘故，在操作方面做了很大的改变。从原来的RPG改成了A・RPG，但也是原有的RPG要素则一一保留，多彩的任务技能、开放的世界地图、随机的突发事件，绝对是"《辐射》系列"FANS的首选作品。稍显美中不足的是人物属性中取消了负重值，使得游戏的真实性略有下降，不过对于玩家来说也许是好事。另外游戏的画面在部分场景中显得太昏暗，不过倒是**很贴切地描绘出了核战后沦为废墟的世界**。



伯德之门：暗黑联盟Ⅱ	Interplay Entertainment	1月20日	★★★☆☆
Multi	Baldur's Gate. Dark Alliance II	A・RPG	UCG 评分：24
	1～2 人 推荐玩家年龄 13 岁以上	美版	推定销量 －
	49 99 美元 对应机种为 PS2 及 Xbox		文：多边形



在欧美深受欢迎的动作角色扮演类游戏巨作的最新续篇。游戏剧情接续了前作，讲述了那个时代的英雄们在剑湾所发生的冒险故事。本作的游戏画面表现相当不错，宏大的场景加上众多的人物，不同地方的细微之处也都被细致刻画，特别是在发动魔法所展现出的绚丽效果，与众多敌人混战的时候也不见拖慢等令人不爽的现象。**游戏中每个人物心情各异就会有不同的表达，而且对白经典、用词地道**，同时又带有中世纪风格的英文句式，光是文学上的造诣就值得好好研究，细细品味。不过游戏的隐藏要素稍显不足，除了两名经典隐藏人物之外就没有其他吸引人之处了。



风云新撰组	Genki	1月22日	★★★☆☆
PS2	风云新撰组	ACT	UCG 评分：20
	1 人 推荐玩家年龄 15 岁以上	日版	推定销量 24 3 万
	6800 日元 无对应周边		文：阿修罗



因为游戏以日本幕末时代著名的警察组织"新撰组"为主要描写对象，所以**比起一般的剑术动作游戏，本作更加强调富有规律的游戏流程**。玩家扮演的是一名新加入组织的队员，要和众多名剑客一起完成日常的任务。类似于同公司的《剑豪》，玩家既要像SLG游戏一样严格地安排自己的日程，也要像动作游戏一样进行战斗部分。由于作品的主角新撰组本身就是以群狼战术著称于世的，所以游戏的战斗部分也更加强调主角与队友之间的协作，这也是一种比较有新意的设定。脱离团队很容易被敌人击杀，只有采用合适的阵型技巧才能轻松应付各种任务，这才是游戏的精髓所在。



灵武战记	日本一 Sofeware	1月22日	★★★★☆
PS2	Phantom Brave	S・RPG	JCG 评分 25
	1 人 推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 14 8 万
	6800 日元 无对应周边		文 猫太



作为 2004 年第一款优秀 S・RPG 作品，**本作以"自由"为卖点获得了不少玩家的厚爱**。继承了系列的朴素画面，让游戏几乎不存在读盘时间。在属于自己的岛屿上，玩家除了可以整理角色的装备外，更可以通过自己创建的辅助角色实现大量功能，如购买武器、复活死去的角色等。本作新增了"称号"系统，无论是武器还是角色，只要装备了不同等级的称号就会改变自身的能力。通过称号师还可以实现称号的转移和提取等功能。当然，游戏最吸引人的还是在随机生成的迷宫中冒险并取得高级武器和称号，再加上大量的职业选择，让游戏的耐玩度达到满分。



死魂曲（中文版）	SCEH	1月22日	★★★★☆
PS2	死魂曲	AVG	JCG 评分 －
	1 人 推荐玩家年龄 15 岁以上	中国台湾版	推定销量 －
	新台币 1150 元 无对应周边		文 邪魔天使



作为一款 AVG，其汉化的意义自然是非比寻常的，这可以让国内玩家能更容易地体会到游戏所带来的恐怖。游戏中的角色们都是普通人，受到袭击很容易丧命，因此玩家就会一直处于紧张的状态，再加上都是在黑夜中进行，使得恐惧倍增。游戏最大的创意就是"视界 JACK"系统，它可以让你进入敌人的脑中，籍此判断出敌人的所在位置，特别是当玩家发现我方角色处于敌人的视觉范围之内时，那种紧张感会使人感到窒息。由于是中文版，所以会有更多人了解到游戏那引人入胜的剧情。但是，本作还是存在一些不足，压抑的黑暗很容易使人放弃。(上图为日版封面)



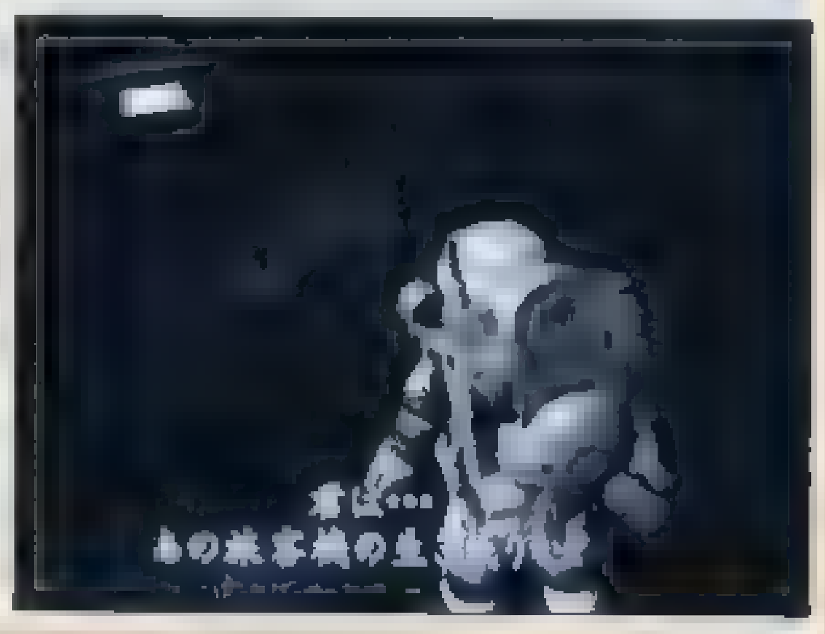
3DMGSMV
www.plumbook.cn

星灵迷云 回声之夜

星灵迷云 回声之夜	FromSoftware		1月22日	★★★☆☆
PS2	NEBULA ECHONIGHT		AVG	UCG评分 21
	1人	推荐玩家年龄 15岁以上	日版	推定销量 -
	6800日元	无对应周边		文 阿修罗



在恐怖游戏泛滥的今天，**本作无疑是一款比较另类的作品。没有丧尸、没有变异体**，玩家也不需要击倒亡灵，而是要替它们实现遗愿超度成佛。这一设定与同类型的作品相去甚远，对于刚接触本作的玩家来说可能会感到不适应，因为面对危险你所能做的只有逃跑，体验心跳加速的感觉。游戏中虽然没有什么激烈火爆的战斗场面，但是每个亡灵独特的身世却总是能够让人沉思良久。游戏气氛十分冷清，自始至终玩家都只能独自进行探索，最多也只是和机器人进行交流，所以不太适合喜欢热闹的玩家。游戏的恐怖气氛渲染得不错，不过由于画面过于灰暗，很难吸引玩家的注意力。



星之海洋3 直到时间的尽头 导演剪辑版

星之海洋3 直到时间的尽头 导演剪辑版	Square Enix/tri-Ace		1月22日	★★★★★
PS2	スターオーシャン3 Till the End of Time ディレクターズカット		RPG	UCG评分：27
	1-4人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：14.7万
	6800日元	对应PS2多重对战连接器		文：邪魔天使



本作是系列第三作的修正版本，修正了死机和删掉战斗收集的BUG，并且在很多方面进行了一定调整，比如调整了每个角色的一些技的性能，使各个角色的能力趋于平衡。而敌人的AI、技的性能以及硬直时间等方面也进行了修改，让游戏难度有所增加。60帧的战斗依然流畅华丽，战斗收集依旧是本作的重点，本作在原有的基础上删掉了一些战斗收集，并新增了若干具有挑战性的战斗收集。除此之外，游戏还增加了新的同伴、新的隐藏迷宫以及新的服装。**战斗系统由于Cancel Bonus的加入而发生了翻天覆地的变化，让战斗更爽快**，如果没玩过原来版本，建议还是玩本作吧。



逆转裁判3

逆转裁判3	Capcom			1月23日	★★★★★
GBA	逆转裁判3			AVG	UCG评分 26
	1人	64M	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 16.2万
	4800日元	无对应周边			文 阿修罗



Capcom在GBA上最成功的原创游戏系列的第三作，同时也是该系列GBA三部曲的完结篇。与极其出色的前作相比，游戏并没有对系统进行什么强化，完全继承了前作完成度已经很高的画面、音乐以及操作等部分。作为以强调剧情为主的AVG，本作在前两作的主角成步堂龙一的故事中插入了倒叙部分，讲述其老师、同时也是高人气角色绫里千寻的故事。编剧在剧本方面的发挥更加出色，比起前两作更能调动玩家的情感。现在与过去，两个时空的交错进行让故事的结构更加紧凑，同时也解开了一些以前遗留下来的未解谜题。全日文依然是在国内普及的障碍。

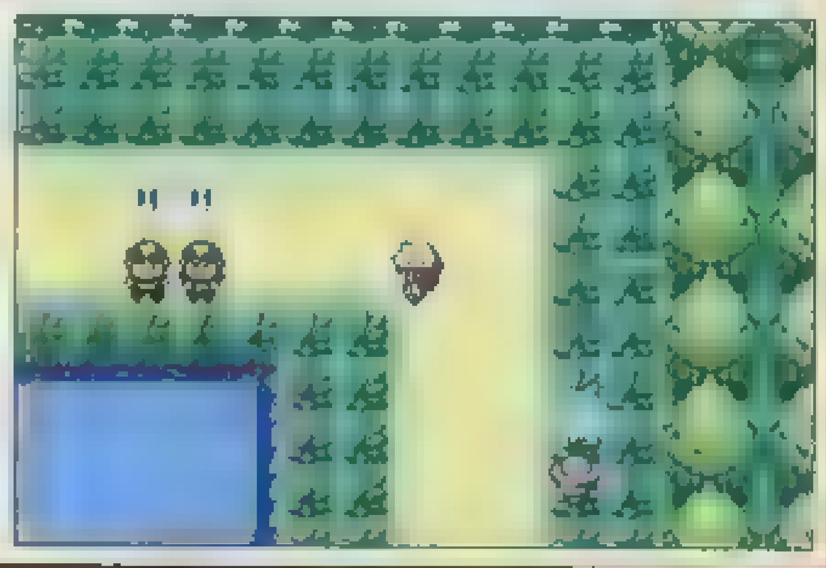


口袋妖怪 火红·叶绿

口袋妖怪 火红·叶绿	Nintendo/GAME FREAK			1月29日	★★★★★
GBA	ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン			RPG	UCG评分：25
	1~5人	128M	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 239万
	4800日元	对应GBA专用通信对战线、无线通信端子			文 阿修罗



怪物级软件的起点、曾经拯救GB于危难之中的《口袋妖怪红·绿》的加强重制版。游戏的基本流程和原始GB版本几乎一模一样，老玩家想要通关是相当轻松的。除此以外，本作的进化可谓天翻地覆。画面上的进步自然不用多说，游戏本身的系统也加入了GBA“宝石版”的诸多要素，比如特性系统的引入就使得传统的妖怪育成以及对战战术编排必须随之进行相应的变化。通关以后，游戏可以和“宝石版”进行通信，互相交换妖怪来完成图鉴，这是所有《口袋妖怪》FANS最感兴趣的部分。游戏附赠的无线通信端子是全新的GBA周边，相信今后会发挥更大的作用！



第一神拳2 VICTORIOUS ROAD

第一神拳2 VICTORIOUS ROAD	Grandprix		1月29日	★★★☆☆
PS2	はじめの一歩2 VICTORIOUS ROAD		SPG	UCG评分 -
	1~2人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 20.8万
	6120日元	无对应周边		文：阿迪



本作是由《少年MAGAZINE》上连载的超人气拳击漫画所改编而成的拳击游戏。包括漫画的主人公幕之内一步等超过40名的原著角色将火热登场，而且更增加了原创选手的育成模式。随着玩家的原创选手的成绩不断提高，游戏中也会出现相应的隐藏人物。而原创选手的出身地（日、韩、泰、美、英）更决定了原创选手的战斗流派，不同的派别会使对战的过程更加精彩纷呈。在游戏的自由对战模式中，我们可以**实现许多原著漫画里的梦幻对决**，比如幕之内一步对今井京介、宫田一郎对板垣学。这对于喜欢原著漫画的玩家来说绝对是一件振奋人心的事情！

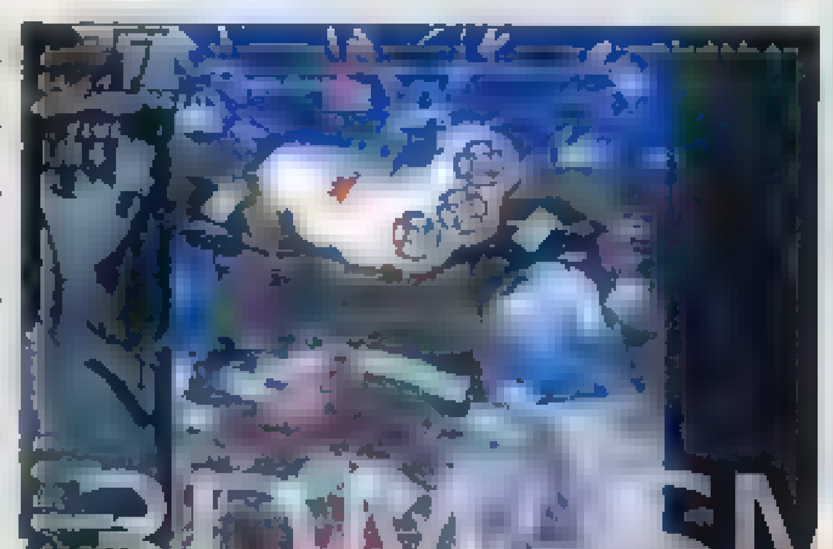


式神之城II

式神之城II	Taito/Alfa System		1月29日	★★★☆☆
PS2	式神の城II		STG	UCG评分 -
	1~2人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 2万
	5800日元	无对应周边		文 纱迦



作为一款传统的纵版射击游戏，本作的最大亮点在于人设和剧情。**双打时不同的组合会有不同的台词，由此可以衍生出很多相当恶搞的场面。**本作没有强化通常攻击的道具，取而代之的是TBS系统。该系统的精髓在于越靠近能造成伤害的东西，加分出现的倍率越高，此时获得的分数和COIN数都会激增，8倍时通常攻击的威力更会加强。这就迫使玩家必须火中取栗，使得本来不难的游戏变得异常刺激。和街机版比起来，PS2版可以直接选择隐藏的EXTREME模式、S2MIX模式和隐藏角色幼女版的富美子，还追加了EXTRA OPTION，用来练习再合适不过了。

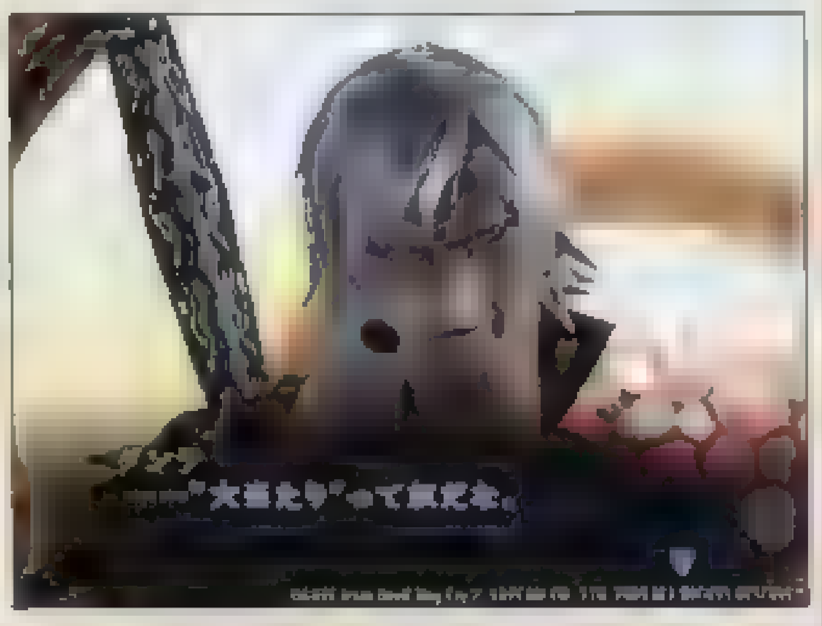


3DMGAME
www.plumbook.cn

真·女神转生Ⅲ NOCTURNE 狂热版	Atlus	1月29日	★★★★☆
PS2 真·女神转生Ⅲ NOCTURNE マニアクス		RPG	UCG评分：23
1人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：7 8万
5800日元	无对应周边		文：邪魔天使



与前作相隔8年的系列正统续作的加强版，本作对应原来版本的记录。该游戏在难度方面进行了一些调整，普通难度比起前作下降到75%，这样一来无疑对吸引新玩家起到了很大的作用。所以觉得该系列难度高的玩家可以从普通难度接触本作，这是一个非常体贴的设定。游戏的育成系统在以往的基础上进行了简化，育成的自由度很高。另外，仲魔、恶魔合体依旧是本作的卖点，加上金子一马老师的诡异而惟美的画风，完全表现出了恶魔的美感。本作的读盘时间非常短，战斗时也相当流畅。除此之外，由于**同伴中加入了《鬼泣》的但丁，让游戏更有看点。**



崩溃	Namco	1月29日	★★☆☆☆
Xbox ブレイクダウン		FPS	UCG评分：20
1人	推荐玩家年龄：13岁以上	日版	推定销量：0 6万
6800日元	无对应周边		文：猫太



第一人称视角的射击游戏（FPS）相信有不少玩家都曾体验过，但这款FPS作品却能给你一种另类的刺激。玩家控制着失去记忆的主人公，要利用双拳逃出大楼，也就是说**这是一款增加了许多动作要素的FPS。**除了一般的打斗外，游戏中还有翻身等ACT游戏中少不了的动作要素。而在主角觉醒了手上的特殊能力后，更是有一种真实格斗的爽快感。当然，枪械、短刀等武器也是本作中不可或缺的部分，在庞大的建筑物内，经常还需要玩家解开谜题才能顺利地过关。本作不推荐给对3D视角转换没有抗体的玩家，因为频繁的镜头转换是游戏中的家常便饭。



二月

■ [illegible]月1日，SEGA宣布，日本纪念日[illegible]确认2月4日为"噗哟日"。目前SEGA[illegible]2004年定为"噗哟年"，今年各大游[illegible]都会有最新的《噗哟噗哟》游戏发售。



■ [illegible]月6~9日，台湾省最大的游戏展会[illegible]国际电玩展2004举行。除了网络游[illegible]展会上的亮点就是索尼的PS2以及[illegible]Xbox。

■ [illegible]2004全国电子竞技运动会新闻发布会举行，"2004全[illegible]竞技运动会（2004 China E-sport Games）"正式揭开[illegible]。

■ [illegible]日本"AOU2004街机展"于日本幕张举行。[illegible]参加了展出。大型筐体仍是展会中的大头，而[illegible]也成为街机的新趋势。SNK Playmore宣布加入[illegible]wave基板的开发阵容，并正式放弃经营了[illegible]年的[illegible]基板。

狂热噗哟噗哟	SEGA/SonicTeam	2月4日	★★★☆☆
Multi ぷよぷよフィーバー		PUZ	UCG评分：21
1~2人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：-
6980日元	对应机种为NGC、PS2、GBA及Xbox		文：猫太



"落下"类的PUZ游戏在现今并不太受欢迎，但惟独SEGA推出的本作能打破这个尴尬局面。其卖点首先是游戏的玩法简单，**只要懂得基本的"同色"组合概念就可以投入到游戏中；**其次是连携的爽快感，在本作新增的Fever模式（达成条件后进入的一个无限连携模式）下，就算是面对一边倒的局面都可以立刻反败为胜。当然，本作最大的乐趣在于对战模式，无论玩家是"稳扎稳打"型还是利用Fever模式的"一发逆转"型，都能享受对战时的乐趣。由于继承了SonicTeam小组的体贴系统，玩家可以改变游戏中的语音和字幕，让游戏的气氛变得更加轻松。



空中力量Delta 蓝翼骑士	Konami/Simulation	2月5日	★★★☆☆
PS2 エアフォースデルタ ブルーウイングナイツ		STG	UCG评分 -
1人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 1 3万
6800日元	对应PS2网络套件		文 阿迪



本作的最大魅力就是登场飞机数量达到了134架之多！而且除了隐藏机体以外都有实际上存在的真实飞机作为蓝本，每架飞机都有一段解说。**隐藏飞机都是在历代Konami的经典STG中登场过的机体，比如兵蜂及宇宙巡航机！**游戏场景从初期的地球到后期的宇宙，规模非常宏大，而且人设也非常独特。该游戏惟一的缺点就是想要收集所有飞机，必须至少要通关8次，可能到了后期会觉得机械重复。另外本作没有难度调整，默认的难度极高，如果觉得《皇牌空战》太简单了，那就来尝试一下本作吧。当你熟练地操纵飞机之后，保证能让你体会到前所未有的爽快感。



银河战士 零点任务		Nintendo	2月9日	★★★★★
GBA Metroid Zero Mission			ACT	UCG评分 27
1人	64M	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 -
29.99美元		对应GBA专用通信对战线		文 阿修罗



本作是任天堂在欧美地区极具人气的动作游戏系列《银河战士》初代作品的强化重制版，副标题就代表了这一次在内容上的回归。游戏在画面上的强化毋庸多说，GBA和FC在机能上的差异一目了然，无论画面还是音乐都不可同日而语。在系统方面，来自SFC版的超级冲刺等技巧的加入也让游戏的玩法发生了不小的变化，在地形设计方面也专门加入了对应这些技巧的部分。**原版游戏中的潜入部分在复刻版中得到了强化，并成为了游戏的卖点之一。**就谜题的精巧程度而言，本作和之前的《融合》并没有太大的差异，同样体现了任天堂的独特感觉，不过复刻版的确让人感动。



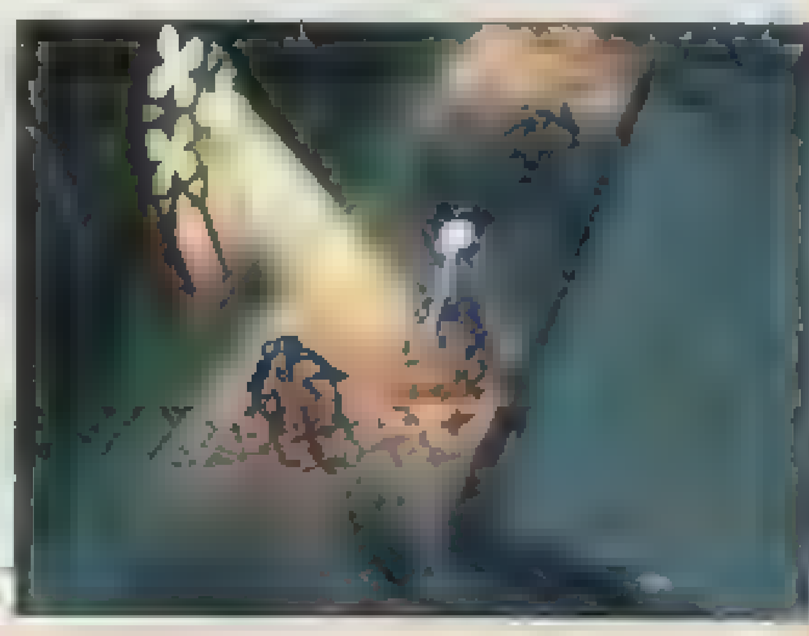
www.plumbook.cn

诺拉斯战士：无尽的任务	SOE/Snowblind	2月11日	★★★★☆
Champions of Norrath		A·RPG	UCG评分：—
1~4人	推荐玩家年龄 13岁以上	美版	推定销量
49 99美元	对应PS2专用多重分插器		文 SOUL

PS2



由2001年的黑马大作《博德之门：暗黑联盟》的原开发组雪盲制作组所推出的新作品，游戏的背景设定由《博：暗》转为了这次的《无尽的任务》。游戏的类型仍是《DIABLO》式的A·RPG，但本作胜在各方面的高素质。游戏的画面相当华丽，音响音效方面更是出彩，音乐采用了交响曲，非常好地营造出宏大的气氛，极具真实感的音效则让游戏临场感十足；而配音水平也一如《博：暗》那样出色，因为本作中的很多配音者就来自原来《博：暗》中的优秀配音演员。除了提供精彩的单人游戏旅程之外，游戏也支持多人游戏模式，这让游戏的可玩性进一步提高。



战国无双	Koei	2月11日	★★★★★
战国无双		ACT	UCG评分：25
1-2人	推荐玩家年龄 12岁以上	日版	推定销量 102万
6800日元	对应硬盘、杜比定向逻辑		文 纱迦

PS2



本作的基本系统与“《真·三国无双》系列”类似，只是故事背景改为16世纪日本战国时期。游戏中可以使用的角色只有15个，但角色个性鲜明，武器招式完全不同，多位大牌声优也为游戏增色不少。**导入任务制是游戏的最大特色，游戏中收录了711个任务**，任务对战况推进有很大影响，还关系到一些剧情分支，全部收集完还有特别奖励。游戏中有30种珍贵道具和90种兵器等待玩家收集，隐藏要素相当丰富。总之，在本作中依然可以找到“《无双》系列”的传统乐趣。但在本作中要想练出能力全满的武将，就得忍受非常枯燥的修炼过程，这绝对是游戏的一大败笔。



FC迷你 第1弹	Nintendo	2月14日	★★★☆☆
ファミコンミニ 第1弹		ACT	UCG评分
1~2人 32M	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 179 4万
12500日元（单个游戏各2000日元）	对应GBA专用通信对战线		文 LIKY

GBA



任天堂在GBA上复刻的10款FC的经典游戏合集，这10款游戏都是当年成为话题的超级作品，包括《超级马里奥兄弟》、《大金刚》、《雪人兄弟》、《电单车》、《塞尔达传说》、《吃豆人》、《铁板阵》、《猫抓老鼠》、《炸弹人》、《星际战士》，每款游戏都以2000日元的超低价发售。这些复刻的游戏都没有经过任何方面的强化，**无论是画面、音乐还是系统都完全保证FC版的原汁原味**，甚至连原来那些经典秘技都保留下来，真可谓是完全移植，让玩家能够重温过去的那段回忆。当然游戏的画面比例还是经过一定调整，将电视画面比例调整成为适合GBA屏幕的比例。



007：所有或一无所有	EA Games	2月17日	★★★★☆
James Bond 007 Everything or Nothing		ACT	UCG评分 25
1人	推荐玩家年龄 13岁以上	美版	推定销量 —
49 99美元	对应机种为NGC、PS2及Xbox		文 多边形

Multi



本年度演员阵容最为星光闪耀的游戏，**整个游戏所邀请到的出演明星阵容并不亚于一部“《007》系列”电影**，这无疑让游戏平添几分魅力，就是不玩也要拿来看看（笑）。游戏本身的素质相当高，综合了动作、驾驶、射击等多种游戏类型的本作在游戏性方面令人无可挑剔，游戏节奏紧张与紧凑并重，毫无冷场。画面和音效方面也秉承了EA Games出品游戏的传统，一如既往地优秀。并且出演的各位明星在游戏中被描绘得惟妙惟肖。操作方面十分容易上手，游戏还提供了专门的训练关来让大家熟悉操作。总而言之，这是一部从各方面来说都相当成功的作品。



荣誉之战	SCEA	2月17日	★★★☆☆
Rise to Honor		ACT	UCG评分 22
1人	推荐玩家年龄 13岁以上	美版	推定销量 —
39 99美元	无对应周边		文 SOUL

PS2



由李连杰“主演”的动作新作，而且还邀请了元奎的“元家班”来进行动作捕捉，所以游戏中人物的动作很有中国武术的味道。只需要两根类比摇杆和L R键便能控制人物的操作方法比较特别。进行游戏就仿如观看一场80年代的港式黑帮复仇电影，尤其是配上标准的粤语配音之后。游戏内容的丰富程度也出乎意料的多，从随处可以拣起用来攻击的现场道具，到随处可以破坏的场景，再到别出心裁的黄飞鸿、陈真服装。游戏的乐趣是需要玩家自己发掘的，一味单调地攻击虽然也可以完成游戏，但显然这是无法获得游戏乐趣的。善用防御、耍各种花样，这才是本作的乐趣所在。

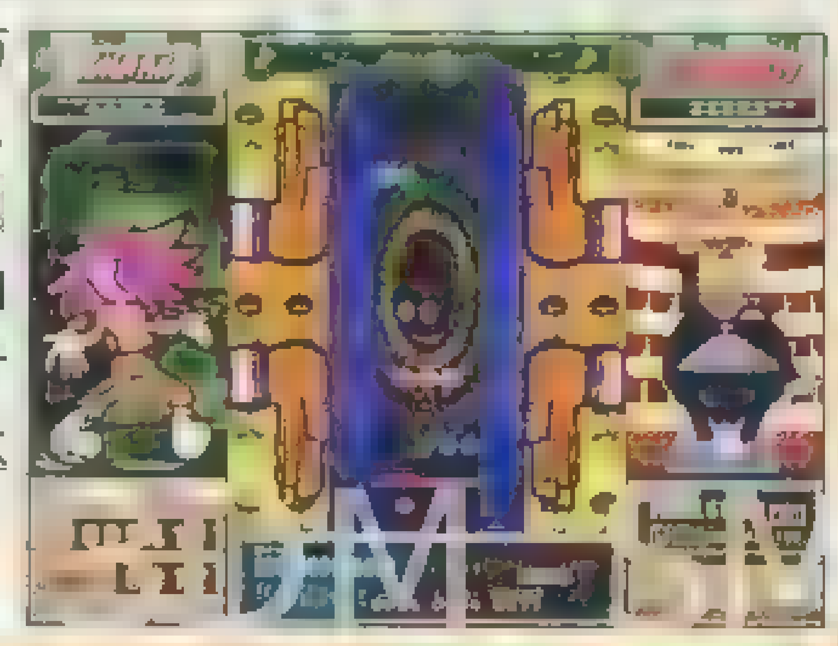


POP'N MUSIC 9	Konami	2月19日	★★★☆☆
POP'N MUSIC 9		MUG	UCG评分 21
1-2人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 3 1万
6800日元	对应POP'N MUSIC专用控制器		文 猫太

PS2



音乐游戏的乐趣在于只要按下几个简单的按键就可以演奏出大量动听的歌曲，而“《POP'N MUSIC》系列”也因为一直标榜着这个优势而得到了大量玩家的喜爱。基本的玩法十分容易上手，只要按下画面中落下方块的相应键位便可以达成一个音节，比起《DDR》的箭头更有新的突破。对战模式中更是增加了不少用于攻击对方的技能，比如缩小对方的屏幕，让对方的方块隐形等，乐趣十足。另外，**拥有大量来自世界各地的名曲也是让人陶醉的要素**。从《婚礼进行曲》到动画歌曲，本作的歌曲数量高达50首。操作上还有5键和9键两种选择，适合任何玩家。



www.plumbook.cn

SD高达G世纪SEED

SD高达G世纪SEED	Bandai	2月19日	★★★★☆
SD GUNDAM G GENERATION SEED		S·RPG	UCG评分：22
1人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 40.7万
5800日元	无对应周边		文 沙罗

PS2



以收录《机动战士高达》全系列机体而著称的“《SD高达G世纪》系列”最新作。本作收录了于2003年10月放映完毕的TV版动画《高达SEED》的全部机体，同时新增了游戏模式和其他要素，令游戏乐趣得以保证。在“SEED”模式中，玩家将体验到动画原作的精髓。随着故事的进行，动画中的经典情节将一幕幕地重现在玩家面前。而“Generation”模式则更加注重游戏性，玩家可以用本系列所熟悉的模式编辑自己的部队进行战斗。为照顾初次接触本系列的玩家，游戏中还加入了为初学者设计的简易编辑系统，新老玩家都可以轻松融入其中。



世界足球 胜利十一人7 国际版

世界足球 胜利十一人7 国际版	Konami/KCET	2月19日	★★★★★
ワールドサッカー ウイニングイレブン7 インターナショナル		SPG	UCG评分：27
1～8人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 52.7万
6980日元	对应PS2专用对战多重连接器		文 阿迪

PS2



《WE7I》是“《WE》系列”首次使用DVD媒体的作品，**它为我们带来的崭新变化包括读盘时间大为缩短、多国语言解说与系统菜单、数据资料库的扩容。**可以说在取得各大联赛与各国足协的授权之前，《WE7I》的各种外部数据包括球衣、容姿均为“《WE》系列”中的佼佼者！而在前作中被广大玩家所垢病的人性化判罚系统，其AI有了明显的提高，使得比赛的流畅度与连贯性有了基本的保障。在激烈的拼抢中，足球的运行轨道也更加难以捉摸，这无疑对玩家的操作技术有了更进一步的要求，同时也为足球比赛的不可预测性在本作中作出了忠实的阐述。



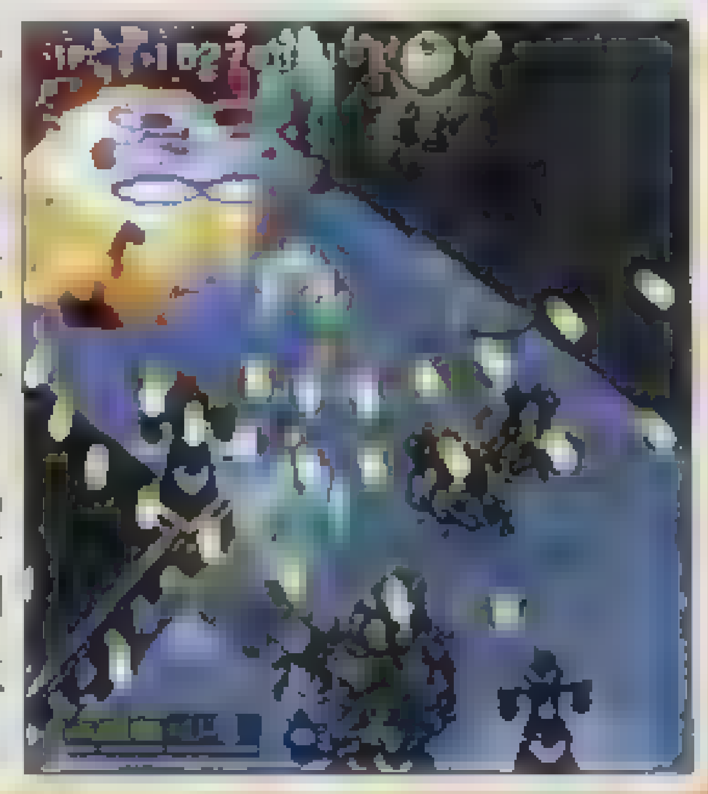
武装飞鸟1&2

武装飞鸟1&2	Atlus/X-nauts·PSIKYO	2月19日	★★★☆☆
GUNBIRD1&2		STG	UCG评分 -
1～2人	推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量 -
4800日元	无对应周边		文：纱迦

PS2



将彩京的射击美学发挥至极致的经典街机2D纵版射击系列，此番合二为一之后登陆PS2。本系列的人设向来都是亮点所在，一代由中村博文担纲，二代则是夏元雅人。本作由于是根据街机版移植过来的，所以不但没有2代DC版的原创角色MORRIGAN，就连画廊模式也被删掉了，游戏模式也只保留了WIDE。PS2版的优点在于大幅强化了练习模式，可以调整各种数值，还能察看被弹范围，相当体贴。游戏的难度极高，单是一周目就足以让人望而生畏，更别提地狱般的二周目了。不过如果你肯认真钻研的话，就能在枪林弹雨中体会到无与伦比的刺激感！



影之心II

影之心II	Aruze	2月19日	★★★★★
シャドウハーツII		RPG	UCG评分：27
1人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量：11万
6800日元	无对应周边		文 卡伦

PS2



作为3年前推出的《影之心》的续作，本作取得了相当大的成功。游戏的背景被设定在了一战期间，而舞台则横跨欧亚两洲。在战斗系统方面，《影之心Ⅱ》依然延续了前作大受好评的“审判之轮”系统，并对其进行了大幅度的改良，而新要素“连携攻击”的加入更是使游戏的战略性大大加强，此外诸如72纹章及人偶换装等也是令人颇感兴趣的设定。战斗系统以及丰富多彩的搜集要素无疑是本作的最大亮点，另外**游戏中也无时无刻不充斥着制作人的恶趣味，足以令人笑破肚皮。**虽然本作在难度、画面及音乐等方面还有些许欠缺，但已可以称得上是PS2的经典RPG之一了。



最终幻想X-2 国际版+最终任务

最终幻想X-2 国际版+最终任务	Square Enix	2月19日	★★★★★
ファイナルファンタジーX-2 インターナショナル+ラストミッション		RPG	UCG评分 26
1人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：28.9万
6800日元	无对应周边		文 邪魔天使

PS2



作为国际版，按照惯例语音采用的是英文，但与《FF X》不同的是字幕不能在日语和英文之间选择，这也许对一些玩家带来了不便。**每个角色各自新增了3套服装，有的服装设计还是从玩家征集来的。**游戏本篇加入了怪兽育成系统和怪兽斗技场，其中还能捕捉到《FF X》的角色，并且这些角色是可以参加平时的战斗的。“最终任务”部分借鉴了《风来的西林》的系统，随机生成的迷宫很有挑战性。“最终任务”的剧情是完全原创的，可以让玩家更深层次地体会到角色的成长。游戏附带《最终幻想VII 再临之子》的特典影像，画面素质颇高，可以对这部大作先睹为快。



18局消防员

18局消防员	Konami/KCET	2月26日	★★★★☆
FIREFIGHTER F.D.18		ACT	UCG评分 24
1人	推荐玩家年龄 15岁以上	日版	推定销量 1.1万
6500日元	无对应周边		文 阿迪

PS2

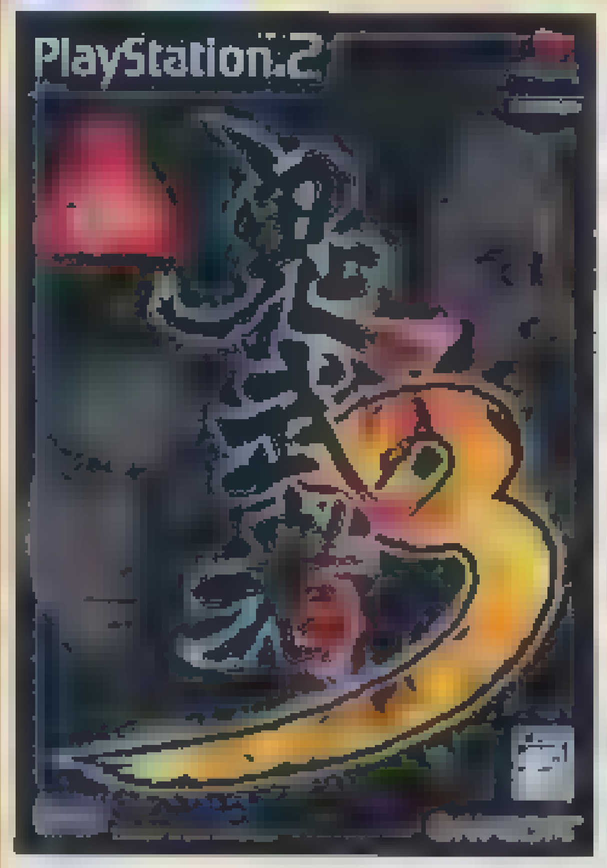


既然是一款以消防为主题的游戏，本作着重刻画的场景自然少不了熊熊烈火。本作中对火焰和火海的设计都非常出色，能够让玩家感受到身处火场、身临其境的视觉刺激。**游戏剧情跌宕起伏，对于兴奋点的安排也较为合理，**使我们能够保持一股较高的兴奋度将游戏一口气通关。游戏中的辅助菜单设计得十分友好，在适当的时候会给予玩家提示，保证不会出现由于目标任务不明的迷惑状况。但是作为烘托游戏气氛的背景音乐则稍显不足。本作中的BOSS战是比较吸引玩家的地方，毕竟身处火海中还要面对BOSS的挑战，这本身就是一件很刺激的事情。



www.plumbook.cn

鬼武者 3	Capcom	2月26日	★★★★★
PS2 鬼武者 3		ACT	UCG 评分 26
1人	推荐玩家年龄：15 岁以上	日版	推定销量 57 万
6980 日元	无对应周边		文 纱迦



本作是“《鬼武者》系列”信长三部曲的完结之作。游戏采用双主人公制，两位主人公由金城武和让·雷诺这东西半球的两大明星联袂出演，极具看点。由让·雷诺担纲的男二号雅克·布朗，其武器是一根极具魅力的鞭子，不但可攻可守，还可以借此做出跳跃、闪避等动作。系列的最大特色“一闪”在本作中被继续强化和完善。一闪成立的有效时间会随难度变化，使得新手也可以享受一闪的乐趣，而高手也不会失去奋斗目标。不可不提的是**本作的游戏画面，实已达到 PS2 机能的极限，同屏显示的敌人数量也极为可观。**另外游戏的片头动画也是每位玩家必看的！



街道战斗 2 连锁反应	元气	2月26日	★★★☆☆
PS2 街道バトル 2 Chain Reaction		RAC	UCG 评分：21
1～2 人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：9.1 万
6800 日元	对应 GT FORCE		文：多边形



带有丰富RPG 要素的竞速类游戏。**游戏的片头CG是亮点之一，虽然比起前作来质量略有下降，但仍不失为当时的最佳片头CG之一。**游戏本身的操作并不复杂，没玩过前作的玩家也可轻易上手，飚车的飞驰感觉也还算到位，不过在音效方面的表现就有欠专业。在游戏的主要模式“Conquest Mode”中，玩家扮演的赛手将分别在白天和晚上与不同的对手作赛，并用赚取的资金购买或升级自己的爱车。游戏中除了收录了日本国内名厂车辆外，还有诸如奔驰和大众等国外厂商的名车，令玩家的投入感增加。不过日文苦手的玩家可能会对游戏中的信息有点头疼。



铁骑大战	Capcom	2月26日	★★★☆☆
Xbox Steel Battalion Line of Contact		SLG	UCG 评分 –
1人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 0.5 万
7800 日元	Xbox Live，必须使用《铁骑》专用控制器		文：GOUKI

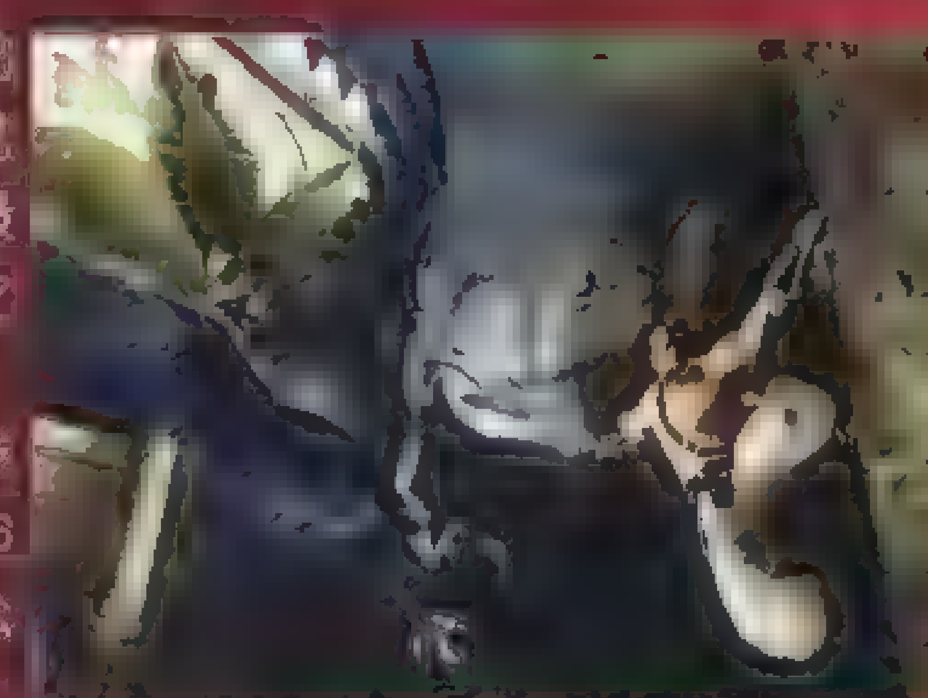


作为也许是迄今为止最复杂，最有特点的机器人模拟驾驶战斗游戏，《铁骑大战》的推出让身处不同地点的玩家能够通过 Xbox Live 联机对战，这对于《铁骑》的FANS来说是最有价值的一件事情。同前作一样，**玩家依然必须同时购入那个巨大的超过40个键位的超有魄力的专用控制器才可以进行游戏。**游戏借鉴了当前网络对战游戏的许多特性，设计了丰富多彩的多人网络任务，玩家可以在网络上和对手单挑，也可以进行5对5的集团军作战。游戏本身也设计了许多新的机体以及部件供玩家选择，各种性能不同的机体让玩家在本作中有了全新的体验。



三月

■3 月 4 日晚，“游戏界的奥斯卡奖”DICE 奖（互动成就奖）颁奖会在美国举行，最大的赢家是《波斯王子 时之砂》，独得了 8 项大奖。



■一年一度的“游戏开发者会议”（GDC）于 3 月 22～26 日在美国举行。3 月 24 日微软公开全新游戏开发工具 XNA……发表演讲……PSP 首款游戏《……死神》……

■……NDS 的主要性能指数泄露……可以兼容 GBA……主要性能曝光……同时得知的还有……NITRO 的 NDS 在开发中。

■……美国微软正式确认北美地区 Xbox……目前美国的价格为……美元……此次降价与上一次降价相隔……

忍者龙剑传	Tecmo	3月2日	★★★★★
Xbox Ninja Gaiden		ACT	UCG 评分 27
1人	推荐玩家年龄 17 岁以上	美版	推定销量 52.1 万
49.99 美元	对应 Xbox Live，HDTV		文 胜负屌



本作无疑是 Xbox 上最具魅力的动作游戏之一。游戏的画面表现极为出色，流畅的操作毫无生硬感，主角隼龙招式的丰富程度让人有玩 3D 格斗游戏的错觉，并有多种武器、忍术可供选择，这使打斗的感觉酣畅淋漓，极为爽快。游戏共有16个关卡，**庞大的场景使谜题环环相扣，动作与解谜的比例较为得当，**一周目 20 小时的流程长度对于一款ACT来说也足够了。游戏颇具难度，敌人 AI 很高，BOSS 的设计也很有特色，并有丰富的隐藏要素，大大增加了游戏的耐玩度和挑战性。收集50只金甲虫后，还可以重温 FC 版的《忍龙》三部曲，这使本作更具收藏价值。



自制机器人 战斗进化	Nintendo	3月4日	★★★☆☆
NGC カスタムロボ バトルレボリューション		A・RPG	UCG 评分 –
1～4 人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 14.4 万
5800 日元	无对应周边		文 阿修罗



《自制机器人》是任天堂大家族中的二线成员，这款“战斗进化”是 N64 版的强化形态，同样在 3D 空间中进行战斗，不过画面的水准自然不能同日而语！游戏的玩法与PS主机上大人气的机器人动作游戏“《装甲核心》系列”非常类似，都需要通过更换机器人的装备来改变其攻击方式。不过**本系统强调的是简单的操作，大部分攻击只要用一个按键就能够轻松使出。**游戏剧情部分画面效果一般，但是战斗场面极其火爆热闹。游戏分为“旅行篇”和“激斗篇”两个部分。通关之前的旅行篇难度适中，只要得到好的装备就能够轻松通过。通关之后的“激斗篇”由于限制条件较多，难度激增



www.plumbook.cn

攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX

攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX	SCEI	3月4日	★★☆☆☆
PS2 攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX		ACT	UCG评分 20
1~4人	推荐玩家年龄：15岁以上	日版	推定销量 5.3万
5800日元	对应PS2专用多重对战连接器		文：邪魔天使



该游戏是改编自著名同名动画的作品，剧情方面属于原创。游戏的动作要素相当丰富，基本分为射击和近身格斗。枪有近距离、远距离之分，“瞄准、闪避、射击”，这是游戏的基本动作；游戏中枪的种类相当丰富，在动画中能见到的在游戏中基本都能见到。在近距离格斗时可以使出招式华丽的连续技，并且还会给出特殊效果以及视角。游戏再现了原作中那充满网络的世界，“黑客”系统可以操纵敌**人并且获取敌方的资料**。不过游戏虽然可以360度旋转，但是一直都是给得背后的视角，看不到角色的脸；另外，连续跳跃时由于视角问题很容易出错，很容易产生挫败感。



DOWNTOWN 热血物语 ex

DOWNTOWN 热血物语 ex	Atlus	3月5日	★★★★☆
GBA ダウンタウン热血物语 ex		ACT	UCG评分：24
1~2人 64M	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：2.3万
日元	对应GBA专用通信对战线		文：LIKY



本作是FC时代颇受玩家好评的FC动作游戏《热血物语》的复刻版，游戏的画面和音乐都得到了大幅强化，系统也得到了进化。人物动作和招式都增加了不少，尤其是**必杀技的种类由原来的12种增加到36种**。游戏的操作保留了原FC版的特色，即只用十字键和A、B键的组合就能完成所有的操作，但非常强调操作技巧，简简单单按一个A键根据按键时间的长短也能打出四五种不同的招式，更不要说种类繁多的组合按键操作了，所以本作的打斗技巧令人着迷。游戏的隐藏要素丰富，隐藏人物的加入以及隐藏道具的获得都能让人研究很久，遗憾的是游戏并不支持联机合作。



天诛 影忍归来

天诛 影忍归来	Activision	3月10日	★★★☆☆
Xbox Tenchu Return From Darkness		ACT	UCG评分 –
1~2人	推荐玩家年龄 17岁以上	美版	推定销量 –
49.99美元	对应Xbox Live		文：阿修罗



本作是PS2版《天诛 天堂之怒》的移植版本。虽然游戏的基本内容没有太多改变，但是在一些细节上的小改良依然可以从中发现厂商的认真之处。游戏追加了新的地图以及可以使用的新角色（特定场合），时间画面也追加了新的部分。此外，游戏还追加了忍具、忍术的种类，增加了搬运尸体的动作，这些都为系列今后的发展打下了基础。此外，游戏在暂停菜单中增加了直接重新挑战的选项，任务失败时也可以直接选择重新挑战（简单难度下），显得更加体贴玩家。Xbox版的**最大特色就是游戏新增了对应Xbox Live的网络对战模式，可以与全世界的玩家共同战斗**。



海贼王 棒球进行曲

海贼王 棒球进行曲	Bandai	3月11日	★★★☆☆
GBA OnePiece GoingBaseball		SPG	UCG评分 –
1~2人 64M	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 8.5万
4800日元	对应GBA通信对战线		文：猫太



日本国民运动的棒球＋人气漫画《海贼王》，相信这就是本作的最大卖点。基本玩法与一般的棒球游戏相同，防御方负责把球安全地投到捕手手中，在反击后要尽快接球，把攻击方赶出局。攻击方则要把球打到有利的位置，制造机会上垒。不过由于沿用了漫画角色，所以**玩家能够使用各种漫画中才有的个人特技，这就是漫画＋棒球游戏才会出现的乐趣**。使用普通的打击容易命中球、使用重打击容易打出全垒打，而每个角色的不同能力也直接影响了比赛的胜负。虽然场地的数量比较少，但地形的影响依然是玩家必须掌握的要诀。另外还有4种恶搞的迷你游戏，休闲度满分。

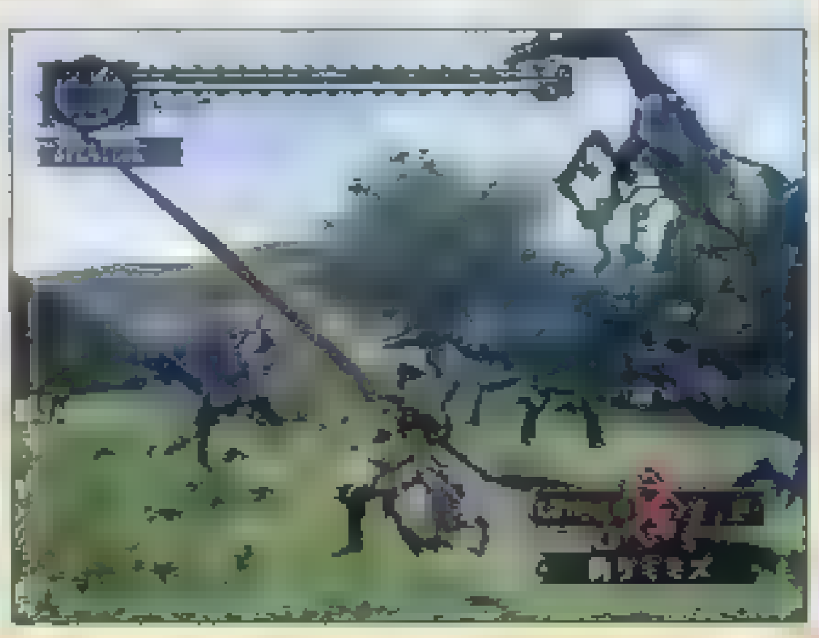


怪物猎人

怪物猎人	Capcom	3月11日	★★★★☆
PS2 Monster Hunter		ACT	UCG评分 26
1~4人	推荐玩家年龄：15岁以上	日版	推定销量 28.9万
6800日元	对应PS2网络套件		文：阿修罗



作为一款网络游戏，相信**每个接触过这款游戏的玩家都会被其独特的魅力所吸引**，游戏的高素质让人不得不佩服Capcom的制作实力。游戏采用的纯任务制使得其结构非常紧凑，不过在剧情方面却显得比较薄弱；无法随意探险的设定在一定程度上影响了自由度。用装备改造系统来取代单纯的等级制度是一个创举，也是游戏乐趣的所在，不过并没有根本改变网络游戏在平衡性上存在的问题，幸好较高的动作性让这一缺点得到了缓解。单机模式虽然也能够体会到游戏的乐趣，但是难度却比网上的多人合作高出很多，也很难得到珍贵的道具，也无法接受更加有趣的网上专用任务。



军刀之狼

军刀之狼	THQ/Rare	3月12日	★★★★☆
GBA Sabre Wulf		ACT	UCG评分：–
1人 64M	推荐玩家年龄：全年龄	欧版	推定销量：–
19.99美元	无对应周边		文：马修



制作了SFC不朽经典《超级大金刚》的Rare在GBA上的一款原创动作游戏，画面秉承了《超级大金刚》漂亮细腻的风格，出色的音效更会令人很快融入游戏中。玩家要操纵一个退伍军人展开冒险，途中将收集到各种有趣且实用的道具，比如自爆的小龙、目空一切连主角都踢飞的大脚怪等，而主角就是要用这些古怪的道具深入到军刀狼的洞窟夺回被抢去的财物。本作最大的特色就是拿到宝物后被军刀狼追赶的紧张大逃亡，军刀狼的奔跑速度极快，稍一犹豫就可能葬身血口。不过活用主角灵活的特性，也可以把军刀狼引诱到岩浆、河沟里去，然后就哼着小曲举着宝物悠闲地散步吧。



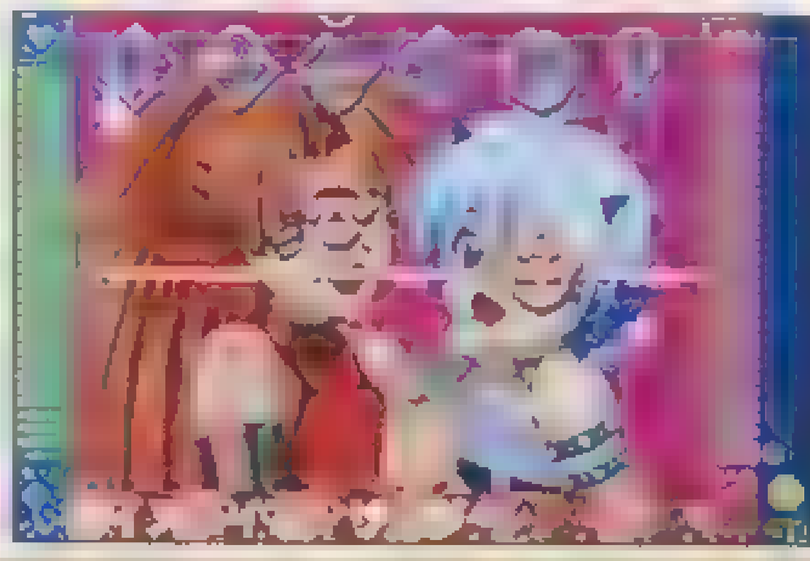
www.plumbook.cn

人鱼的旋律 现场直播开始！

人鱼的旋律 现场直播开始！	Konami	3月18日	★★★☆☆
GBA	マーメイドメロディーぴちぴちピッチぴちぴちっとライブスタート！	MUG	UCG评分：—
1～4人 256M	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 —
4800日元	对应GBA专用通信对战线		文：LIKY



本作是由日本人气动画《人鱼的旋律》改编而来的游戏，也是在GBA上登场的第三弹，**游戏容量大幅增加到256M，这是因为本作收录了大量的真人语音。**本作是一款轻松的音乐游戏，游戏主角都是那些爱唱歌的美少女们，玩法类似于《DDR》，根据节奏以及屏幕上出现的指令在合适的时机按下相应的按键，而女主角也会跟着音乐来唱歌，如果玩家的节奏掌握得很好，失误很少，女主角的歌声就非常流畅。如果玩家表现太差，那么歌声就会走调。本作收录的歌曲多达14首，都是动画中的人气歌曲。而歌曲音质还很不错，喜欢《DDR》的玩家可以试试。



机动战士高达 战士们的轨迹

机动战士高达 战士们的轨迹	Bandai	3月18日	★★★★☆
NGC	机动战士ガンダム 战士达の轨迹	ACT	UCG评分：—
1人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：8.1万
6800日元	无对应周边		文：阿修罗



NGC上第一款真正意义上的高达游戏，以一年战争时期的地球圈为舞台，描述了众多王牌机师的战斗历程！从动作性来看，本作和PS2上推出过的高达动作游戏并没有明显的差异，主要都是操纵高达等知名机体在宇宙、地球等3D空间内进行全天候的战斗，以完成特定的目标。**借助NGC的强大机能，宇宙的浮游感和地球的重力感被很好地再现了出来，**手感比较出色。在战术性方面，由于导入了机师成长系统、友机支援系统以及战舰补给系统，玩家在动作要素之外还能体验到独特的战略游戏要素。每名机师都有自己的特技，使用得当甚至能够改变战局，这是很独特的设计。



塞尔达传说 4支剑＋

塞尔达传说 4支剑＋	Nintendo	3月18日	★★★★★
NGC	ゼルダの传说 4つの剑＋	A·RPG	UCG评分 27
1～4人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 12.7万
5800日元	对应NGC－GBA专用联机线		文 阿修罗



虽然游戏的名字和GBA版中的“四支剑”部分非常类似，但是实际上本作的进化之大是非常令人震惊的！游戏的主模式“海拉尔大冒险”是GBA“四支剑”的强化版，除了可以多人游戏以外，还增加了单人单机游戏的系统，其故事更是完全原创的，颇具传统《塞尔达传说》的风格！这个模式最大的特色就是活用四支剑以及众多道具进行解谜。印章迷踪和暗影之战两个模式则是完全原创的部分，前者是一个竞速类的游戏，后者则是纯对战的模式，玩法和传统游戏也相差巨大。三大模式互相结合，**当玩家集合4名同伴一同游戏时，爽快、热闹的感觉绝对是其他游戏所无法比拟的！**



波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险

波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险	SCEI	3月18日	★★★☆☆
PS2	ポポロクロイス 月の掟の冒険	RPG	UCG评分 22
1人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 6.7万
5800日元	无对应周边		文 猫太



作为SCE著名RPG系列之一的最新作，**本作依然秉承着出色的童话故事式的剧情和气氛，为玩家带来无限的温馨。**游戏采用了卡通渲染的画面，让玩家有观看动画般的亲切感。战斗系统沿用了最普通的半即时制ATB的方式，并使用了简单易懂的图标替代了文字的菜单。战斗中依靠战斗时间长短而给予玩家各种奖励的系统也带来了不少挑战性，同时拥有蓄力攻击和合体技等要素，让人很容易上手。另外新增的“弹射”系统是让玩家在地图中行走时通过地上的物品解开各种谜题，从而得到隐藏道具，使游戏的丰富度十足。虽然读盘过于频繁且慢是弊病，但依然推荐给系列FANS。



块魂

块魂	Namco	3月18日	★★★★☆
PS2	块魂	ACT	UCG评分 22
1～2人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 15.6万
5800日元	只对应DS2手柄		文：胜负师



这是一款注重创意的另类动作游戏，其简单的规则、明快的节奏和清新的风格使其适合于各类玩家群。本作采用了较为特别的双类比摇杆操作方式，玩法十分简单直观，就是推动手中的小球来粘起各种各样的东西。随着小球越变越大，可以粘起的物体也会越来越丰富，直径最大可达数百米！**游戏时经常会出现各种让人忍俊不禁的场面，充分体现了制作者天马行空的想象力和幽默感。**近1500种物品的收集也是游戏的一大卖点。本作的画面简洁，但音乐水准非常高，收录了十几首好听的歌曲。难度较低及视点问题算是本作的缺点，但不影响其成为一款难得的休闲佳作。

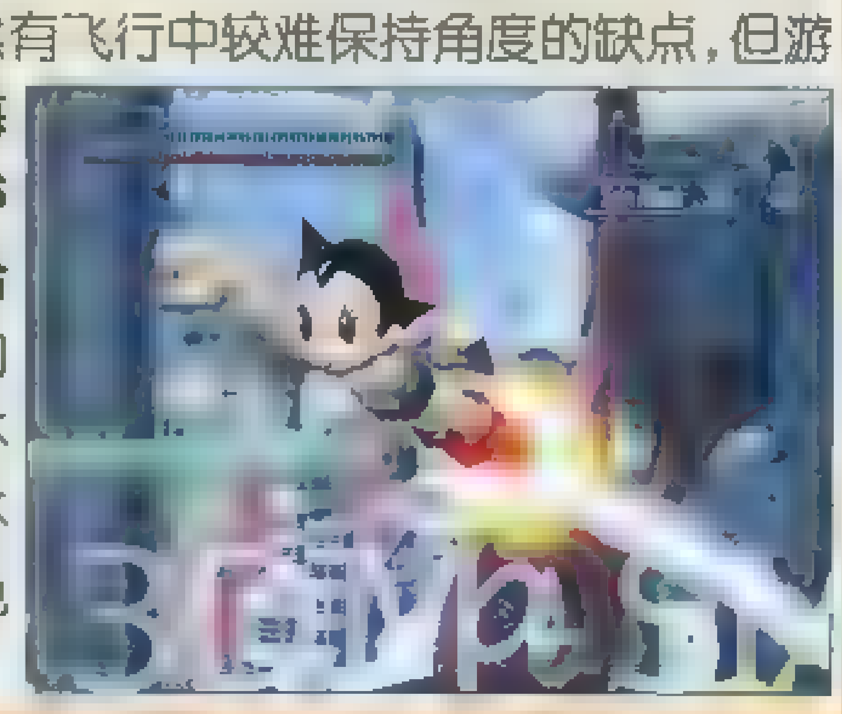


铁臂阿童木

铁臂阿童木	SEGA/SonicTeam	3月18日	★★★☆☆
PS2	铁腕アトム	ACT	UCG评分 21
1人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 —
6800日元	无对应周边		文：猫太



本作充分发挥了手塚治虫的著名作品《阿童木》的精髓：100万匹马力、超级听力、手臂加农炮、手指光线枪，相信所有老玩家都应该对这些名词相当熟悉。而在本作中，玩家则要控制阿童木运用这些技能把敌人击倒。游戏主要以飞行场面为主，通过在城市的上空穿梭和接收信号发展剧情。而真正战斗时，则是以BOSS战为主。虽然有飞行中较难保持角度的缺点，但游戏胜在**每一场BOSS战都能给玩家新的刺激和变化。**利用阿童木的各种强力技能，每个BOSS都有着不同的打法。另外游戏的隐藏要素也不少，甚至可以收集所有手塚治虫角色的卡片，是手塚Fans的必玩作品！



www.plumbook.cn

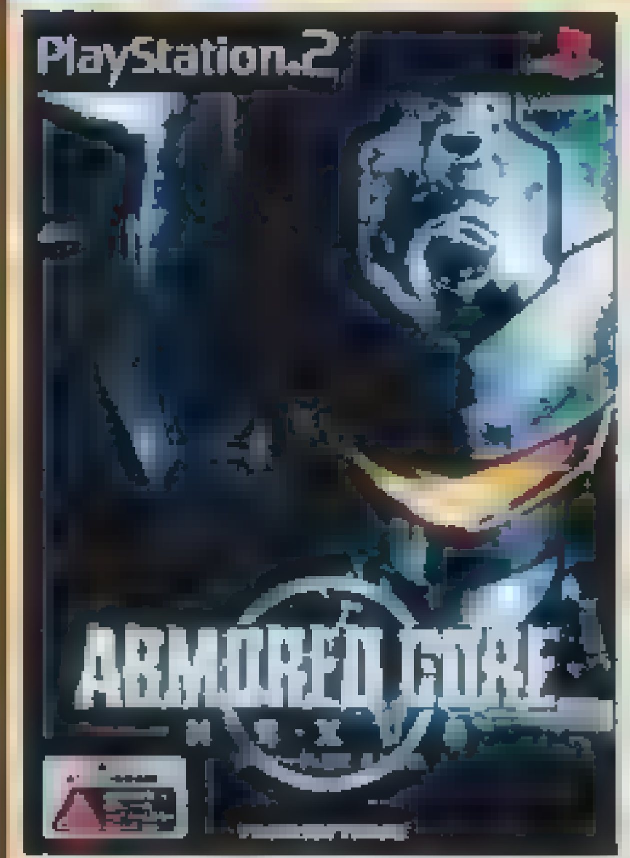
真·三国无双3 帝国	Koei	3月18日	★★★★☆
PS2	真·三国无双3 Empires	ACT	UCG评分：24
	1~2人 推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量：31.7万
	4280日元 对应硬盘、杜比定向逻辑Ⅱ		文：纱迦



和系列的正统作品比起来，游戏的SLG成分增加，RPG成分削弱，ACT成分则与《真·三国无双3 猛将传》完全一样。经过改良后的战斗系统乐趣多多，老玩家也能体会到完全不同的感觉。但内政要素还比较简陋，不但变化少，而且多为随机出现，还有待改进。真正体现其S·ACT风范的**据点攻防理论虽是初次登场，但已经设计得相当成功**，只要一深入研究就会陷入其中不能自拔。游戏还附带资料详实的DATABASE，其中收录了大量资料，全部语音均经过重新制作，单凭这点无双迷们就不可错过。缺点在于隐藏要素较少，不适合反复游戏。



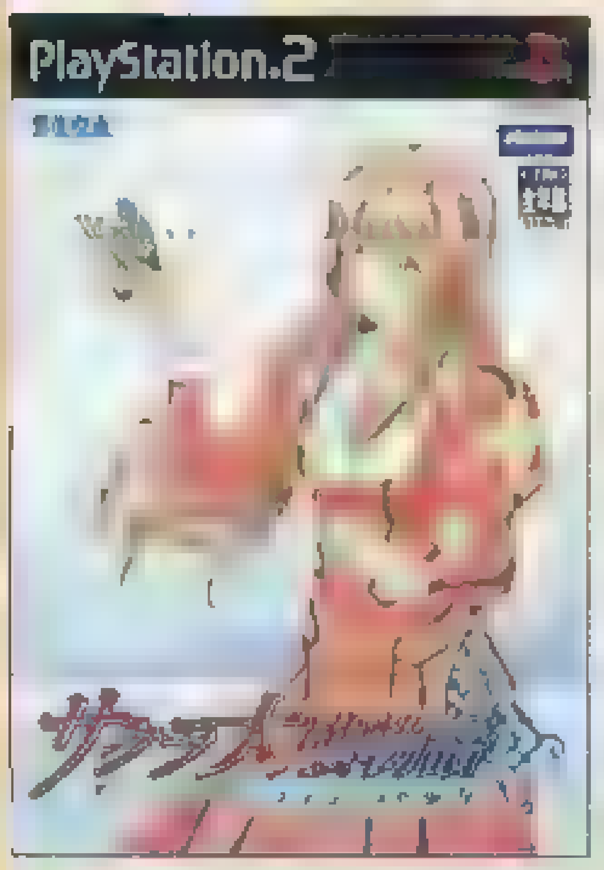
装甲核心 连结	FromSoftware	3月18日	★★★★☆
PS2	ARMORED CORE NEXUS	ACT	UCG评分 26
	1~2人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：13.3万
	7800日元 对应DS2手柄、USB鼠标、iLINK、网络对战		文：沙罗



"《装甲核心》系列"历来在日韩两国都拥有大批的铁杆支持者，能够令玩家们利用丰富的机器部件组装出自己喜爱的机体，并操纵机体去完成各式各样的任务，这便是该系列的最大卖点。本作已经是PS2平台上的第5款作品，尽管如此，游戏的画面相较前作仍有一定的提高。同时，本作首次以双DVD的形式亮相，多达上百关的任务、PS版老关卡的重制版本以及新的操作系统，都给人耳目一新的感觉。而**全系列的海报、音乐、原画、片头动画等都收录于本作之中**。可以说是机器人爱好者们的必买游戏。但本作去掉了"强化人间"系统，这有些令人遗憾。



樱大战物语 神秘的巴黎	SEGA	3月18日	★★☆☆☆
PS2	サクラ大战 ミステリアス巴里	AVG	UCG评分 22
	1人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：7.3万
	6800日元 无对应周边		文：卡伦



作为"《樱大战》世界计划"的一部分，在除去了战斗部分后，**《神秘的巴黎》作为系列首部推理AVG游戏登场**了。正如标题一样，本作的舞台发生在法国巴黎，而时间则是《樱大战3》的故事结束一年后。一直以来都在巴黎内进行表演的花组成员们被卷入了一起神秘的失踪事件，不过游戏的主角却是曾在舞台剧《红蜥蜴》中登场过的名侦探明智小次郎和他的妹妹明智美树。在游戏过程中，玩家将分别以小次郎和美树这两种不同的视点来发展故事，逐步揭开整个事件的谜团。与之前的几部作品相比，剧情方面的薄弱是本作最大的缺憾。



汤姆·克兰西的分裂细胞：明日潘多拉	Ubisoft	3月23日	★★★★★
Multi	Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow	ACT	UCG评分 27
	1人 推荐玩家年龄 13岁以上	美版	推定销量 —
	49.99美元 对应机种为NGC、PS2及Xbox		文 多边形



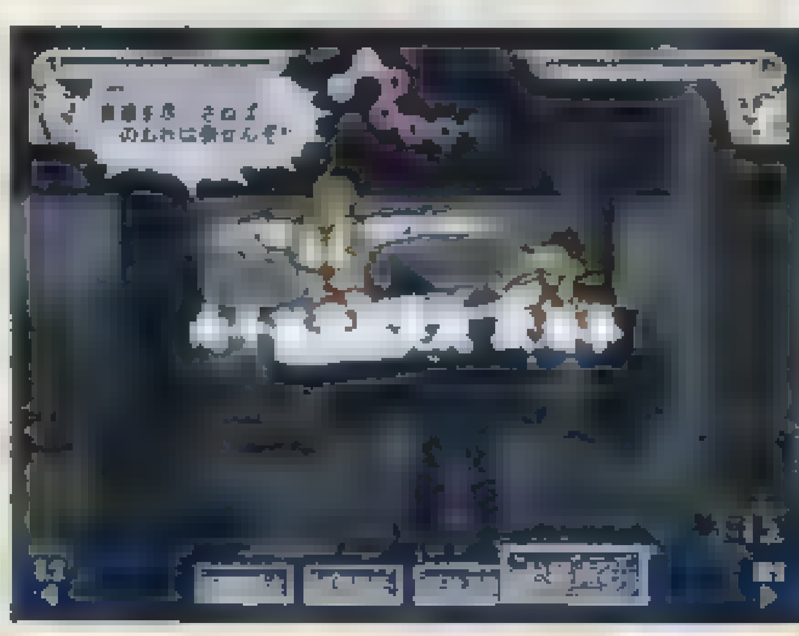
一款绝对重量级的多平台游戏。不但继承了前作的全部优点，而且在许多方面做出了更新和改进。画面比前作更加出色，特效和光源的利用更加炫目，而音乐音效则保持了系列的一贯表现。游戏主题依然是反恐题材，故事情节衔接得十分紧凑，给人以"想要一口气玩下去"的感觉。增加了一些新动作，而潜入的紧张感完全保留，与某知名"潜入型"大作相比可以说是各有千秋。特别要提及的是因为本作是由上海育碧员责开发的，所以在制作人员名单里面看到了许许多多中国人的名字。**我们中国玩家也可以玩到由中国人制作的国际一流游戏**！



北斗神拳	SEGA	3月25日	★★☆☆☆
PS2	SEGA AGES 2500 シリーズ Vol 11 北斗の拳	ACT	UCG评分 —
	1~2人 推荐玩家年龄 16岁以上	日版	推定销量 10.6万
	2625日元 无对应周边		文 D·S



一款用来怀旧的重制作品，虽然画面和音效无法同现在的其他作品相提并论，但那份浓郁的硬派动作风格却很容易使老玩家们产生共鸣。游戏的操作异常简单，玩家只需交替使用轻重攻击将从画面两侧源源不断出现的敌人击倒并依箭头方向前进即可，而头上的北斗七星则会随着杀敌数依次变亮，此刻玩家可看准时机按△键发动"秘奥义"将敌人们华丽地击倒。相对于简单的杂兵战而言，BOSS战略有难度，玩家单凭硬拼猛打很难取胜，而要采取迂回游击的战术。值得称赞的是**BOSS战时的按键连打系统，相信所有的《北斗神拳》FANS都会为之热血沸腾**！



2004年度小编心目中的十佳游戏

《忍者龙剑传》（Xbox）
《鬼武者3》（PS2）
《火爆狂飙3》（Multi）
《洛克人X 突击任务》（Multi）
《洛克人X8》（PS2）
《塞尔达传说 神奇的小人帽》（GBA）
《Lumines》（PSP）
《GT赛车4》（PS2）
《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主》（PS2）
《瓦里奥制造 大回转》（GBA）



我的2004年游戏生活：今年所玩的游戏中，花时间最多的应该就是《勇Ⅷ》了，有着上百小时的游戏时间记录，虽然当中有很多时间要么在洗澡，要么在睡觉……连游戏中的"那美克星人"国王也讽刺我："能拖这么长时间才通关，你也是不简单啊……"至于《忍者龙剑传》、《鬼武者3》、《火爆狂飙3》，看来今年我喜欢的火爆游戏倒也不少啊。而《GT赛车4》，说实话，SOUL原先对汽车并不是非常感冒，但面对这样一款质素几乎是登峰造极的作品，能不心动吗？另外，对于2004年底推出的PSP，我想这是第一台我对主机的兴趣远远大于对游戏的兴趣的游戏机了，真是很[illegible]的说啊。

www.plumbook.cn

格斗之王 2002

格斗之王 2002	SNK Playmore	3月25日	★★★☆☆
PS2 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002		FTG	UCG 评分 —
1～2 人	推荐玩家年龄：12 岁以上	日版	推定销量 4 万
6800 日元	无对应周边		文 纱迦



本作是一款集系列之大成的作品。游戏系统回归老式的3对3风格，大量在NESTS篇中被删掉的角色也全部回归，能够充分调动老玩家的怀旧情绪。**PS2版加入了真吾、京、暴走八神庵、高尼茨和吉斯这五大隐藏角色**之后，几乎收录了之前作品中的所有角色，也是历代中大蛇八杰众出场最全的一代，单是这点就已经足以构成FANS收藏的理由了。此外PS2版的舞台美工有大幅强化，部分舞台还有早中晚的设定，音乐和音效的表现也远胜街机版。但PS2版的BUG相当多，另外也对部分街机版的旧有设定进行了修改，这不能不说是遗憾。



勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘

勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	Square Enix	3月25日	★★★★★
PS2 ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁		RPG	UCG 评分：27
1 人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：161 万
7800 日元	无对应周边		文：沙罗



这款由SFC平台重制的作品，在发售当初毫无疑问地成为了当时人们口中的话题，也再度创造了该系列的“三大”：**首款PS2平台的DQ系列作品、《DQ》系列首款完全3D化的作品以及史上重制作品的最高销量**！虽然本作是一款非常正统的日式RPG，但作为日式RPG的鼻祖，《DQ》却给其他RPG带来了深远的影响。其自身系统部分可谓非常简单也非常传统：对话、调查、物品、队伍等等，虽然构成简单但乐趣无穷。游戏3D化后的战斗画面十分有趣，即使是从未玩过本作的玩家在观看后也会为之心动。游戏的另一卖点，是音乐均采用了日本NHK交响乐团演奏的交响乐曲。

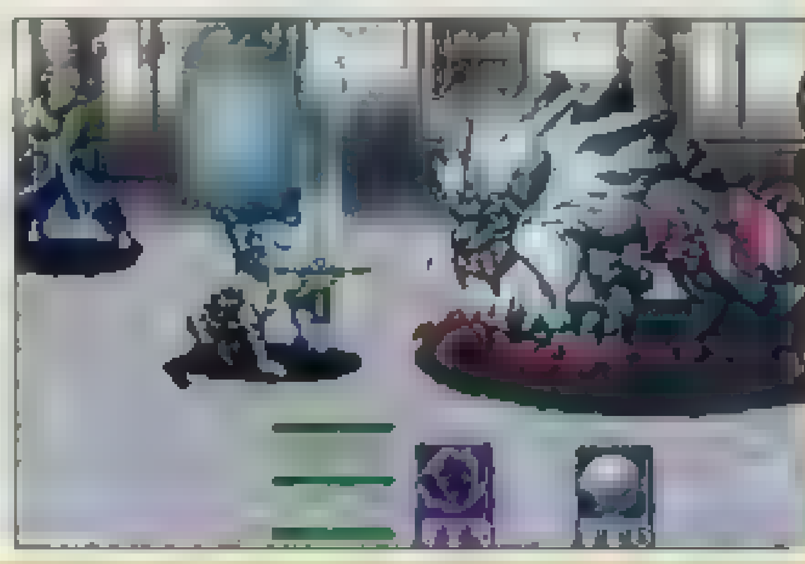


钢之炼金术师 迷走的轮舞曲

钢之炼金术师 迷走的轮舞曲	Bandai	3月26日	★★☆☆☆
GBA 钢の炼金术师 迷走の轮舞曲		RPG	UCG 评分 21
1～2 人 64M	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 13.6 万
4800 日元	对应 GBA 专用通信对战线		文 铭风

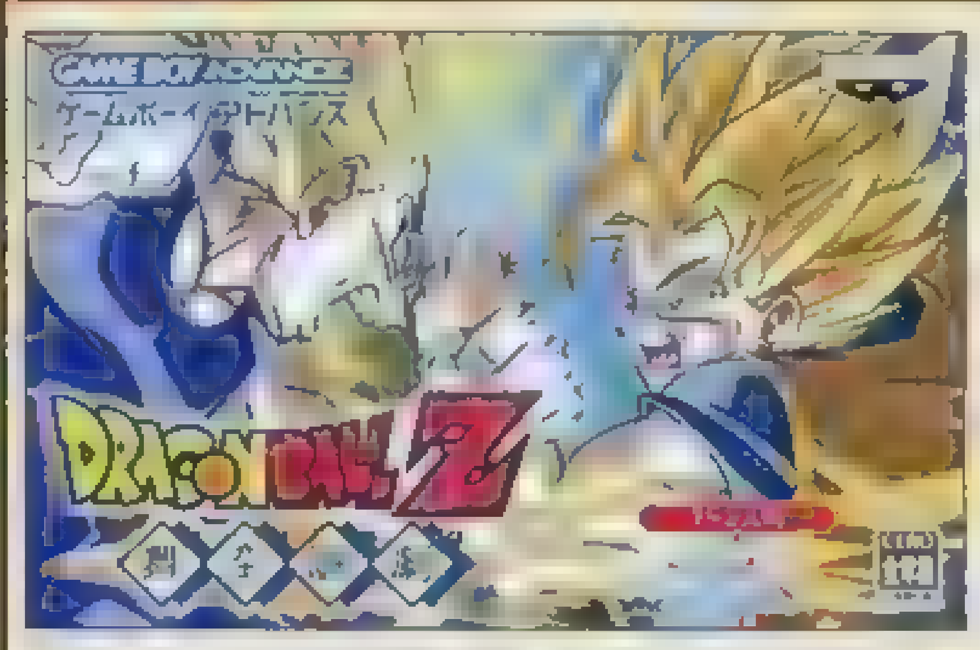


改编自大人气动画，游戏的类型一改PS2版动作游戏的方式，采用了RPG+卡片的新形式。原作中最有特色的炼成由卡片来实现，利用元素卡片的组合来合成所需材料，并通过触发事件来推进剧情。在战斗中主角爱德华也能通过合成卡片素材来使出各种强力攻击。罗伊大佐等动画中的同伴都会加入队伍共同作战，在战斗中能施展和动画中一样的强力技能。当然，游戏的剧情除了序章外，**主线部分都是原创的，也有原创人物登场，能让看过动画的人也感受到新鲜感**。游戏的隐藏要素较多，除了攻略过程中要进行猫的收集外，在通关后还有十多个事件供大家继续游戏。



龙珠Z 舞空斗剧

龙珠Z 舞空斗剧	Banpresto	3月26日	★★★☆☆
GBA ドラゴンボールZ 舞空斗剧		FTG	UCG 评分 24
1～2 人 128M	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 16 万
5800 日元	对应 GBA 专用通信对战线		文：LIKY



这款对战型的《舞空斗剧》是日系厂商在GBA上的第一款《龙珠》游戏。由于有着早期制作街机版的经验，Banpresto对该作的制作显得得心应手，游戏整体素质较高。作为对战型游戏，本作并没有在操作上设下很高的门槛，**所有的招式都是通过按键组合来完成而不是搓方向键**，比如普通气弹是R+B键，超必杀技是R+A+B键，即使是初学者也能很快上手。游戏的可选人物达到了13名，正派邪派角色都能选用，而且每个角色都有自己独有的原创剧情，有不少剧情颠覆了原作漫画的情节，让FANS着迷。游戏加入了流行的组队战系统，战斗火爆激烈。

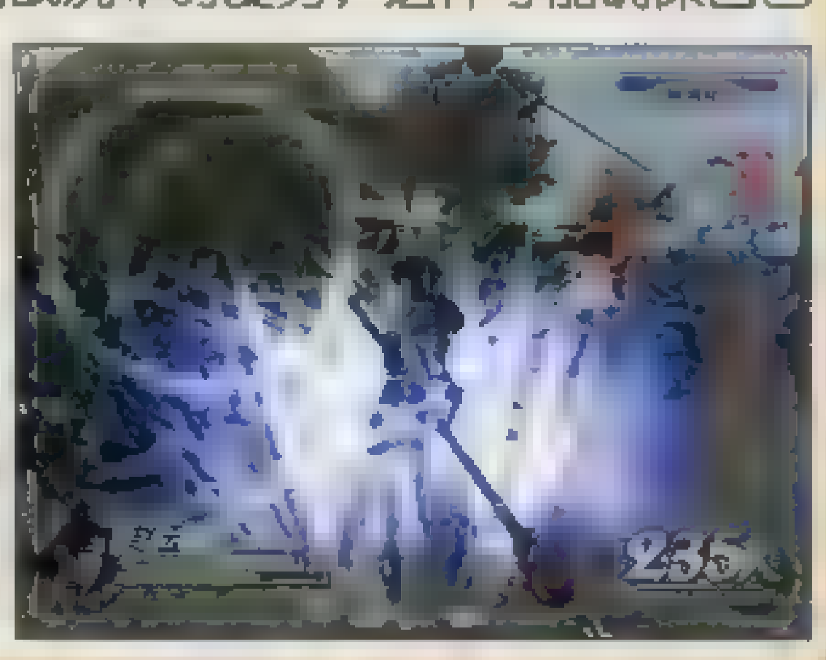


真・三国无双 2

真・三国无双 2	中青旅创格 /Koei	3月27日	★★★★☆
PS2 真・三国无双 2		ACT	UCG 评分 —
1～2 人	推荐玩家年龄：—	中国大陆版	推定销量 —
人民币 168 元	无对应周边		文 纱迦



称得上是PS2上最经典的ACT之一。41位魅力角色、23座庞大的古战场、25种道具和4级武器的搭配，都是它能够在日本卖过百万的基础。游戏的动作很多，但操作一点也不烦琐，难度设定适中，从初学者到ACT老手都能享受“百万军中取上将首级”的乐趣。更难能可贵的是游戏中还融入了SLG的成分，玩家必须根据瞬息万变的战况审时度势，这样才能确保自己的部队取得最后的胜利。本作的日版是日文配音、日文字幕，而**中国大陆版不但将字幕改为简体中文，连语音也变成了中文**，此外还按照国情针对部分内容进行了修改，向所有的中国玩家推荐。（上图为日版封面）



红海 2

红海 2	Koei	3月30日	★★★☆☆
PS2 Crimson Sea 2		ACT	UCG 评分 24
1～2 人	推荐玩家年龄 13 岁以上	美版	推定销量：2.1 万
29.99 美元	无对应周边		文 纱迦



本作可谓科幻版《真・三国无双》。游戏同样强调一骑当千的爽快感，同屏登场敌人极多却极少发生拖慢，值得称赞。前作本为Xbox上的游戏，本作的故事紧接上一代。为照顾那些没玩过一代的玩家，在本作中可以观看前作的全部过场动画。本作废除了武器买卖系统，改为武器改造方式，使得难度有所下降，但使用的武器种类和数量也因此大幅减少，算是有利有弊。在关卡中获得全S级评价后可以拿到极好的奖励，使得玩家为了获得全S级评价而不断挑战，是个非常不错的设定。缺点是可以使用的角色太少，另外场景、敌人也缺乏变化，希望下一作能够有更好的表现。



3DM SMV
www.plumbook.cn

四月

■ [illegible]Hudson宣布超大作RPG《天外魔境》[illegible]英国的世界著名女歌手莎拉·布莱特曼来为游戏演唱主题歌。

■任天堂公布NGC平台的《火焰之纹章 苍炎之轨迹》[illegible]以来的首次[illegible]。

■[illegible]著名导演吴宇森目前宣布他已经取得了任天堂游戏《[illegible]》的电影改编权，电影将[illegible]预计[illegible]年前上映。



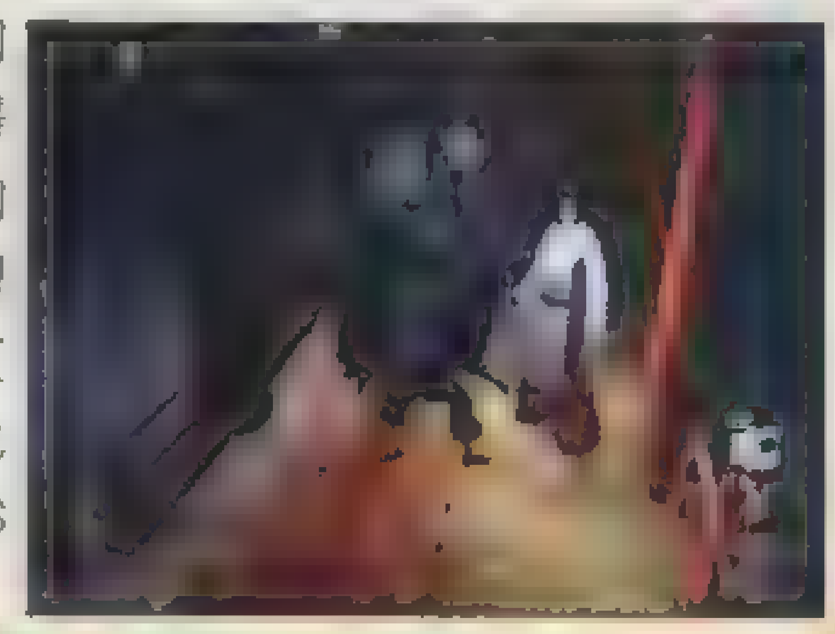
■4月8日，Square Enix宣布PS2《[illegible]》在日本的出货量[illegible]，这是所有《DQ》系[illegible]版游戏中成绩最好的一作。

■索尼于4月27日发表2003财年[illegible]集团的业绩。2003财年索尼营业利润比上一年减少46.7%。其中[illegible]的销售额[illegible]一年减少[illegible]营业利润[illegible]年减少[illegible]%为[illegible]亿日元[illegible]集团总营业利润的三分之一。

九怨	FromSoftware	4月1日	★★★☆☆
PS2	九怨 1-2人 推荐玩家年龄 15岁以上 6800日元 无对应周边	AVG 日版	UCG评分 23 推定销量 1.2万 文：D·S



一款制作精良的冒险解谜类游戏，**最大的特点便是那充满日式风格的恐怖元素以及环环相扣的心理悬疑情节。**游戏的HP设定采用了非常新颖的“心跳系统”：当主角受伤后，手柄会随着伤害的程度而持续产生不同幅度的轻微颤动，玩家可以通过触觉感到HP的残余量。此外，受到突袭和HP极其低下时的“眩晕”系统会使整个游戏画面模糊晃动，极其逼真地模拟出了“濒死”的感觉，使得战斗时的投入感大增。主角的攻击手段有物理攻击和符文攻击两种，不过由于符文的数量比较稀少，高等咒符更是凤毛麟角，因此通常情况下只能留在BOSS战里使用，实在不爽。



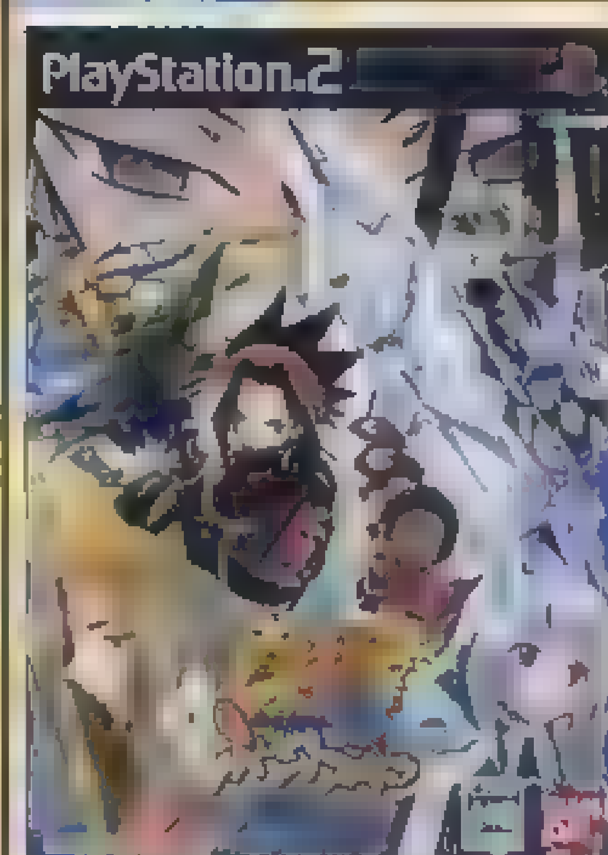
CT特种部队3	Hip Games/LSP	4月7日	★★★☆☆
GBA	CT Special Forces 3 1人 64M 推荐玩家年龄：12岁以上 29.99美元 无对应周边	ACT 欧版	UCG评分：23 推定销量：— 文：马修



LSP公司在GBA上的主打作品之一“《CT特种部队》系列”，**因为火爆的战斗和丰富的武器，曾一度被视为《合金弹头》的仿制版**，但作为第三代的本作，和包括《合金弹头》在内很多的一般横版枪战ACT有了很大不同，本作中的敌人都是训练有素的士兵，而非争着冲上前抢吃子弹的傻瓜，若主角莽撞冲杀只有死路一条。但主角还会经常陷入包围，此时冷静虽然重要，但也只能抛开生死顶着枪林弹雨硬拼了。游戏中登场的敌人非常丰富，不少都会给玩家留下深刻的印象。除了横版过关，游戏中还有水下战斗、纵版飞行射击、狙击等关卡，是一款精彩成熟且独具一格的作品。



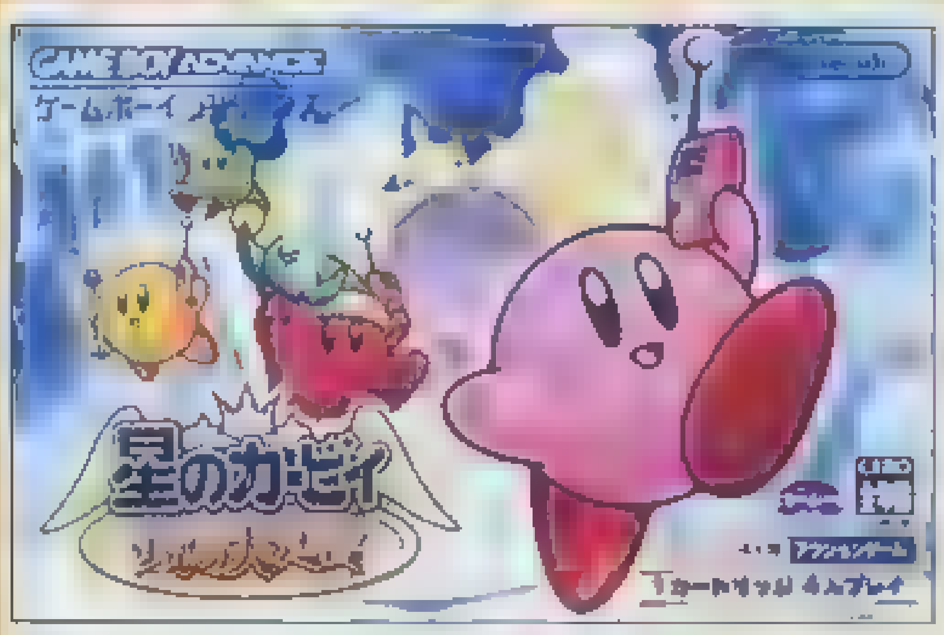
通灵王 奋斗之魂	Bandai	4月8日	★★☆☆☆
PS2	シャーマンキング ふんばりスピリッツ 1人 推荐玩家年龄 全年龄 6800日元 无对应周边	ACT 日版	UCG评分 19 推定销量 4.1万 文 猫太



以前几年大受欢迎的动画作品《通灵王》为游戏主题的作品。游戏方式采用了与一般热血少年动漫改编游戏相似的对战，除了使用各个角色在战场中打斗外，还可以利用各自的“持有灵”组合出华丽的必杀技。防御方面也分成了普通防御和灵体防御两种，**对应对手不同的攻击方式，更可能让防御变成最厉害的攻击手段。**游戏中的RPG模式更是可以让玩家控制主人公麻仓叶，从参加通灵大赛开始按照原作的故事发展剧情，是吸引FANS的重要元素。可惜游戏的读盘太慢，而且在战斗中也缺乏了连续技等爽快要素，让游戏性大打折扣。只好只推荐给原作FANS了。



星之卡比 镜之大迷宫	Nintendo	4月15日	★★★★☆
GBA	星のカービィ 鏡の大迷宮 1~4人 128M 推荐玩家年龄 全年龄 4800日元 对应GBA专用通信对战线	ACT 日版	UCG评分：27 推定销量 57.7万 文 铭风



以圆嘟嘟的可爱造型而著称的卡比再次登陆掌机。故事讲述了被分为4份的卡比，来到镜之王国打败敌人并挽救其危机的故事。通过吃下敌人来复制其能力，可变身为各种形态是系列的一贯特色。本作新增了厨师、天使等形态，使得卡比的形态数达到了25种。关卡上做了较大的革新，变为了四通八达的大迷宫式关卡，玩家可以在镜之大迷宫的九个区域中自由穿梭。迷宫中始终有四个卡比存在，并分散在大迷宫的各处，当玩家遇到危险时就能把其他同伴叫到身边共同御敌，并**可以通过“亲嘴”来回复体力，实在可爱之极。**本作通过联机线够四人联机，是多人游戏的好选择啊。



2004年度小编心目中的十佳游戏



《九怨》(PS2)
《多罗罗》(PS2)
《超级机器人大战MX》(PS2)
《钢铁之狼 混沌》(Xbox)
《真·三国无双3 帝国》(PS2)
《世界足球 胜利十一人8》(PS2)
《麻烦星人 恐慌制造者》(PS2)
《游戏王 胶囊怪兽斗技场》(PS2)
《网球王子 最强队伍结成！》(PS2)
《东京魔人学园 外法帖血风录》(PS2)

我的2004年游戏生活：在D·S的游戏生涯中，2004年绝对是最有意义的一年。在2004年中，我第一次发现原来游戏剧本也可以写得如《九怨》一样曲折离奇；第一次沉浸在无休止的无双乱舞中无法自拔；第一次彻底搞懂了手冢老师的遗作《多罗罗》的完整剧情；第一次在网球游戏中一球打在对手脸上将其直接KO出局；第一次化身成小外星人在各座城市里闹得天翻地覆；第一次捧着几年前的老作[illegible]版（《东京[illegible] 血风录》）日以继夜地玩得[illegible]；[illegible]在《WE》中[illegible]了“球过人不过”的防守真谛。

www.plumbook.cn

炸弹人大陆系列 炸弹人赛车DX		Hudson	4月15日	★★★☆☆
PS2	ボンバーマンランドシリーズ ボンバーマンカートDX		ETC	UCG评分：22
	1～2人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：0.9万
	6800日元	无对应周边		文：猫太



蹦蹦跳跳乱扔炸弹击倒对手的《炸弹人》相信已经有不少玩家接触过，但这款以赛车为主题的作品又是否能吸引你的眼球呢？本作的主要模式是RPG模式，操作可爱的“白宝”在炸弹人大陆中挑战各种比赛赢取新的零件和赛车，最后与传说的赛车手比赛赢取冠军。途中除了大量的比赛外，当然还有不少迷你事件和收集要素。赛车方式沿用了《马里奥赛车》那样的丰富玩法，在比赛的同时还可以用道具攻击对手，但拥有了零件的更换这一设定后让赛事拥有更多的变化。另外本作**除赛车模式外，还有以A·RPG为主题的冒险模式和传统的对战模式**，同样为游戏增添了不少休闲度。



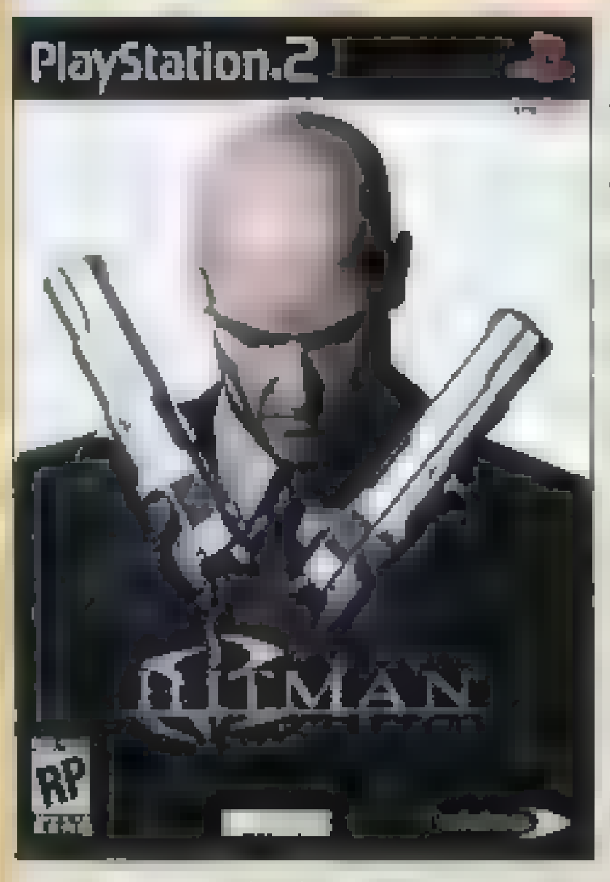
蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大冒险			Banpresto	4月16日	★★★☆☆
GBA	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶシネマランドの大冒険！			ACT	UCG评分 25
	1人	128M	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量：15.6万
	4800日元	无对应周边			文：马修



搞笑人气动画《蜡笔小新》的GBA版ACT！游戏以11部剧场版为蓝本制作，游戏以电影院为舞台，小新被自然地穿插到每部电影关卡里。在游戏中，小新借助换装，可以实现小鸡、蜜蜂、超人等6种拥有不同能力的变身。而小新的父母、妹妹以及小狗小白则会以援护NPC身份登场，来帮助小新，如**老爸的咸蛋超人式的超杀，老妈七仙女般的回复都异常搞笑**；还有“机器人大战”，看似激烈，实际上小新的“钢达姆”不少必杀都是妈妈揍小新时的……游戏共有11大关，每关的画面音乐都很棒，还有激烈的BOSS战斗。完成特定关卡后，还能玩到不少精彩的小游戏。



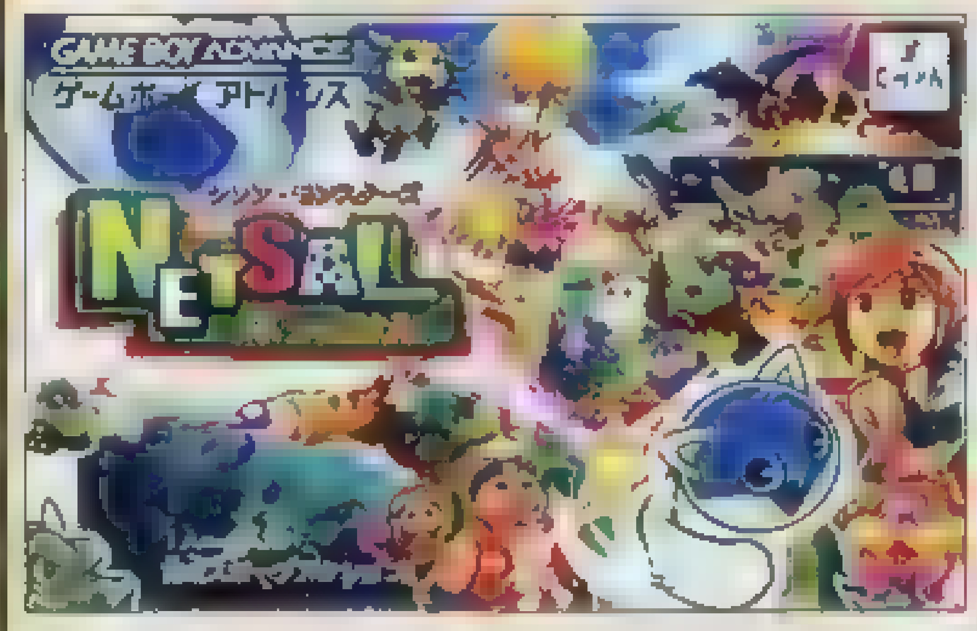
杀手47：契约		Eidos	4月20日	★★☆☆☆
Multi	Hitman: Contracts		ACT	UCG评分：22
	1～2人	推荐玩家年龄 17岁以上	美版	推定销量 －
	49.99美元	对应机种为PS2及Xbox		文：SOUL



“《杀手47》系列”可算是时装刺客版的《天诛》。不过时间是现代，所以潜入感和任务完成法与《天诛》完全不同，这次是系列第三作。主角设定极为冷酷，无愧于刺客这项职业。游戏中任务的达成过程非常多变，你必须准备好一系列潜入的策略才能够完成任务。**能够在制服敌人后穿上敌人的服装是游戏的特色之一**，不过主角似乎能够装上任何人的衣服……游戏中的武器种类较为丰富，其中也不乏诸多刺客专用的杀手锏，但你所要对付的敌人AI有些糟糕。游戏画面使用了一些特效使游戏整体看起来非常真实。不过这样一款以刺客为题材的游戏并不是所有人都可以接受的。



西林・怪物篇 热斗足球			Chunsoft	4月22日	★★☆☆☆
GBA	シレン・モンスターズ NETSAL			SPG	UCG评分：19
	1～4人	128M	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 0.7万
	4800日元	对应GBA专用通信对战线			文：LKY



这是以著名的“不可思议迷宫”类游戏《风来之西林》的众多怪物们为主角的足球游戏，像大家熟悉的玛姆露、桑克拉等怪物在游戏中都变成了球员，一起在球场上展开特殊的足球比赛，球赛是4对4形式的，玩家可以操纵这些怪物球员使用传球、射门以及过人等动作，满足条件后甚至还能发动必杀技。**游戏吸收了《创造球会》的系统，玩家扮演的是球队的教练**，平时要不断招收新的怪物球员以及训练这些球员，提升它们的能力，以便在比赛中它们能有好的发挥。日常训练中会经常发生各种突发事件，非常搞笑。游戏的音乐素质很差，尤其是比赛时的音乐犹如噪音，是最大的缺点。



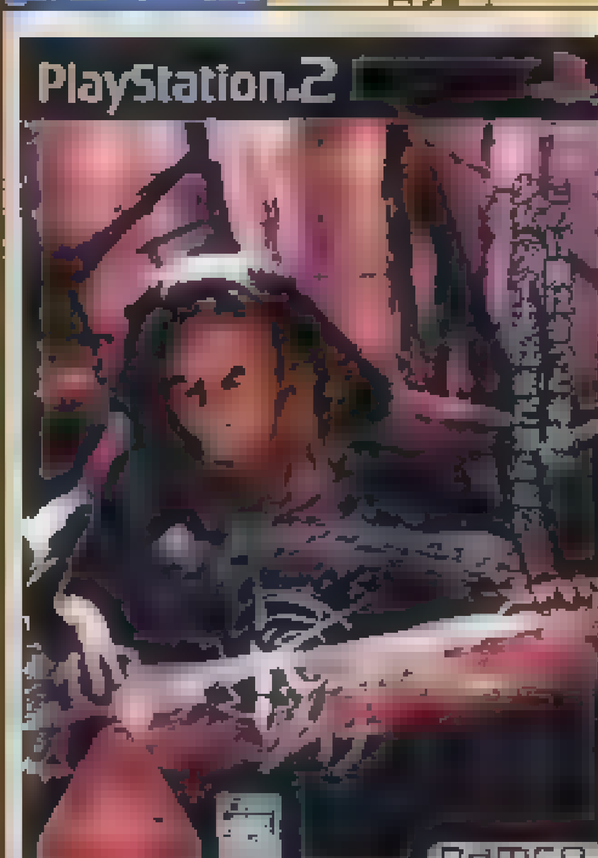
马里奥高尔夫 GBA之旅		Nintendo/Gamelot		4月22日	★★★☆☆
GBA	マリオゴルフ GBAツアー			SPG	UCG评分 24
	1～4人	128M	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 8.9万
	4800日元	对应GBA专用通信对战线 附送GBA专用无线通信端子			文 阿迪



由拥有丰富的掌机游戏开发经验的GAMELOT公司倾力制作的《马里奥高尔夫 GBA之旅》，其带有3D效果的地图画面、轻松趣稚的人设、恰到好处的流程都是值得称赞的优点。玩家将操作一位名叫尼尔（男）或艾拉（女）的主人公，目标是将自己育成为最强的高尔夫球选手。**本作的RPG气氛比较浓厚，并不只是一款单纯的SPG游戏**。获得足够的经验值升级以后，可以根据玩家的个人喜好分配技能点数，从而培育出有着鲜明自我风格的高尔夫球选手。本作的系统操作方面，Auto的击球方式适合初心者上手，而Manual则能让熟练的玩家更自由地发挥自身的实力。



盖娜	Namco		4月22日	★☆☆☆☆
PS2	ケイナ		ACT	UCG评分 17
	1人	推荐玩家年龄 15岁以上	日版	推定销量 －
	6800日元	无对应周边		文：邪魔天使



一款电影与游戏几乎同时上市的游戏，由于动用了电影的原班人马来制作本作的动画，所以游戏画面具有极高的素质。**战斗系统模仿的是《鬼武者》，同样具有吸魂的系统**。游戏在武器方面做得比较细致，小刀、斧头、弓弩……武器种类非常多，并且在武器的造型上很下功夫。每一种武器对应的技也不同。游戏的连续技有一定的爽快感，与敌人和BOSS作战时比较讲究方法，找弱点再进攻的打法具有传统ACT的特点。只是游戏在操作上存在一定问题，比如不对应类比摇杆，用方向键控制行走很不方便。另外，游戏CG素质虽然很高，但人物和怪物的设定不符合东方人的审美观。

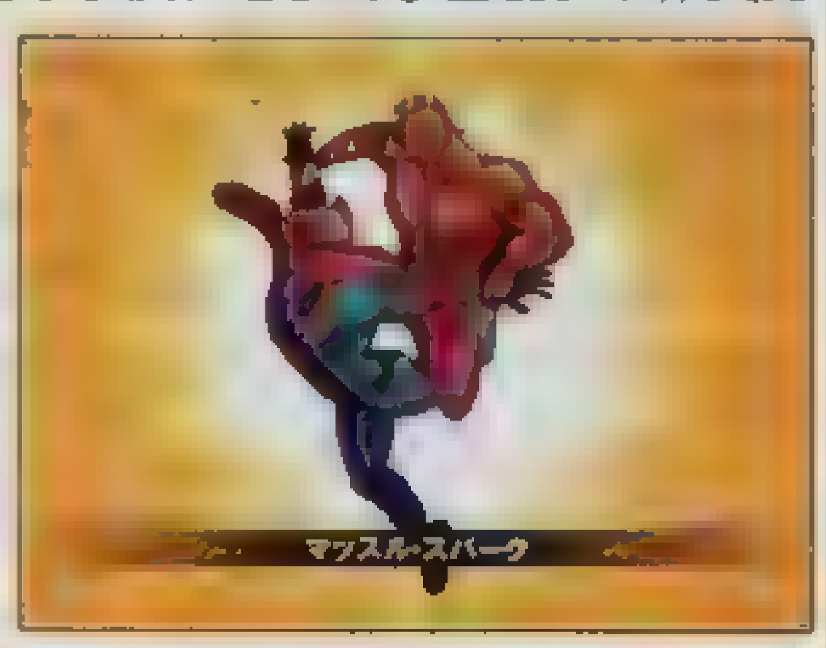


3DM-SMV
www.plumbook.cn

筋肉人世纪	Bandai		4月22日	★★★☆☆
PS2	キン肉マンジェネレーションズ		SPG	UCG评分：—
	1～4人	推荐玩家年龄、全年龄	日版	推定销量：15.9万
	6800日元	对应专用（对战）多重连接器		文：铭风



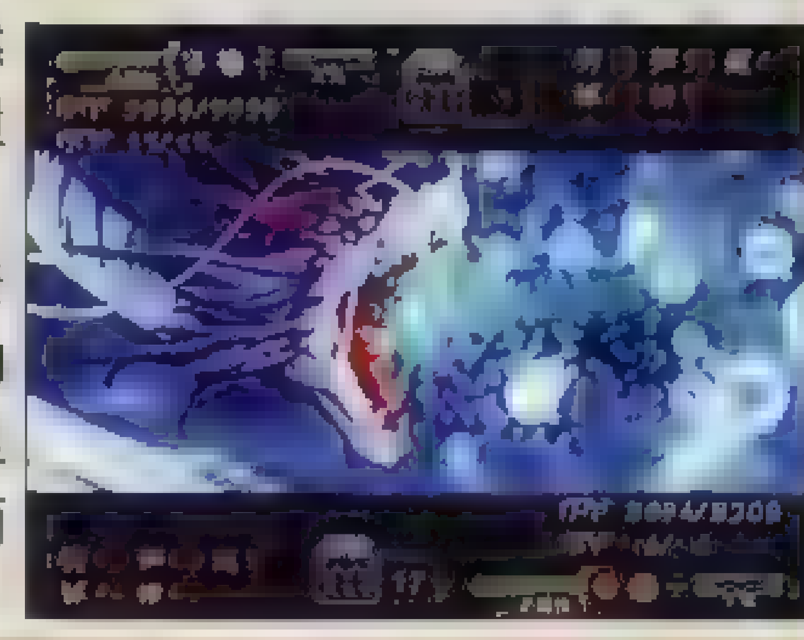
本作是**为纪念“筋肉人”诞生25周年而制作的游戏**。本游戏可选用的人物非常的多。除了33名初期角色外还有15名隐藏角色，几乎将系列中所有的角色都集合在了一起。作为一款另类的摔角游戏，本作的操作系统简明易懂，利用顺序按键的组合便可将摔角中的各种招数使出来。在积蓄了足够的能量之后还能使出绚丽的超必杀技，给予对手重创。本作支持四人对战，可选用外形奇特的筋肉男用各种关节技和投技来和对手对决，角色的特色超杀更能将对战推上高潮。本作还有“筋肉人橡皮擦”收集模式，通过打比赛来收集更增加了耐玩性。



新天魔界 混沌时代 IV	Idea Factory		4月22日	★★★☆☆
PS2	新天魔界 ジェネレーション オブ カオス IV		SLG	UCG评分 23
	1人	推荐玩家年龄，全年龄	日版	推定销量 4 2万
	6800日元	无对应周边		文 邪魔天使



Idea Factory公司于2004年初在PS2上推出的《混沌时代》第四作。作品本身故事情节虽并非发生在“永无大陆”，但故事背景却仍处在“永无世界”这一整体的世界观中，所以当时来说可以称之为“《永无》系列”游戏的最新作。游戏起初可以选用几位君主进行故事，其中有三位是游戏的正主角，当将游戏通关几次后，便会出现各个新势力和一些新模式。游戏类型虽然是SLG，但也有如S·RPG一般分为几大章节，玩家可依次进行攻略。**游戏中隐藏要素多，出场人物近400余位**，道具数量繁杂，可惜的是游戏的整体难度不高，在战斗时会有拖慢现象。



猩红之泪	Capcom/Spike		4月22日	★★★☆☆
PS2	クリムゾンティアーズ		ACT	UCG评分：22
	1人	推荐玩家年龄：15岁以上	日版	推定销量：4.9万
	6800日元	无对应周边		文：沙罗



由Capcom和Spike两大公司耗时近两年联手打造的卡通渲染画面的ACT大作。游戏的玩法与“《不可思议的迷宫》系列”颇有几分相似——游戏的战斗舞台由数量众多的随机生成的迷宫组成。玩家要不断地突破各层迷宫并打败该迷宫的BOSS才算完成一关的任务。游戏中有明日香、枫、时雄这三位个性、动作丰富的主角可供选择。每个角色随着战斗均可以提升自身等级和能力，同时还可以自由更换武器装备，随着武器的不同，技巧也会彻底产生变化。所以严格地说，本作更像是一个A·RPG游戏。游戏的迷宫比较单调，这是最令人遗憾的地方。



洛克人 ZERO3	Capcom		4月23日	★★★★★
GBA	ロックマン ゼロ3		ACT	UCG评分：26
	1人	64M 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：12 1万
	4800日元	对应GBA专用通信对战线，GBA专用读卡器e+，专用玩具“战斗芯片之门”		文：阿修罗



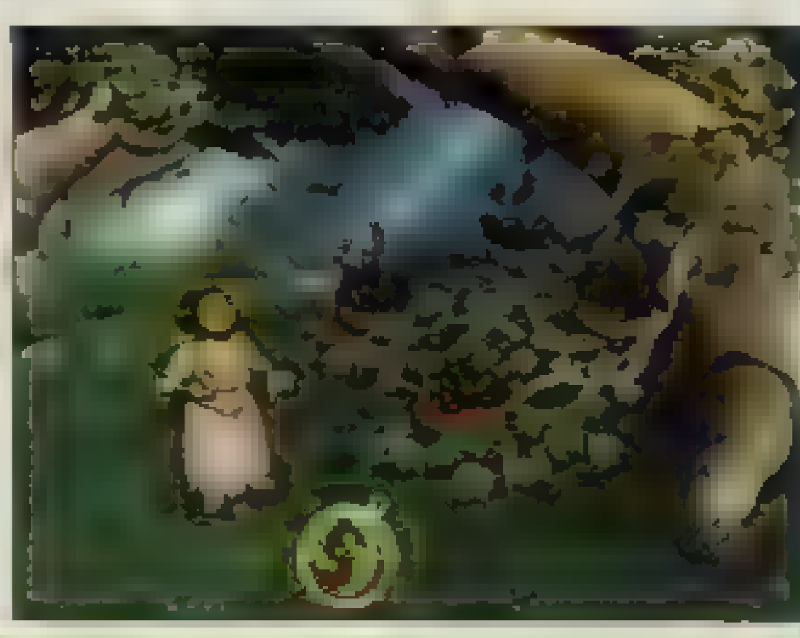
Capcom在GBA上最成功的原创游戏系列之一的最新作，是传统2D《洛克人》的最新发展。“《ZERO》系列”的成功之处不仅在于继承了传统《洛克人》的神髓，更加巧妙的地方在于它成功开发出了适合掌机的爽快系统。游戏的基本操作系统沿袭自前作，新的武器反冲回旋拐的加入令游戏的玩法又有了一些变化，而可以由自己变更的强化芯片系统也颇有特色。游戏保持了一贯的高难度，虽然比起前作简单一些，但仍然非常难。新的电子空间的设定让对动作游戏苦手的初心者也能够轻松过关，这是一个非常体贴的设定。总体来说，**本作已经到达了GBA动作游戏的巅峰**。



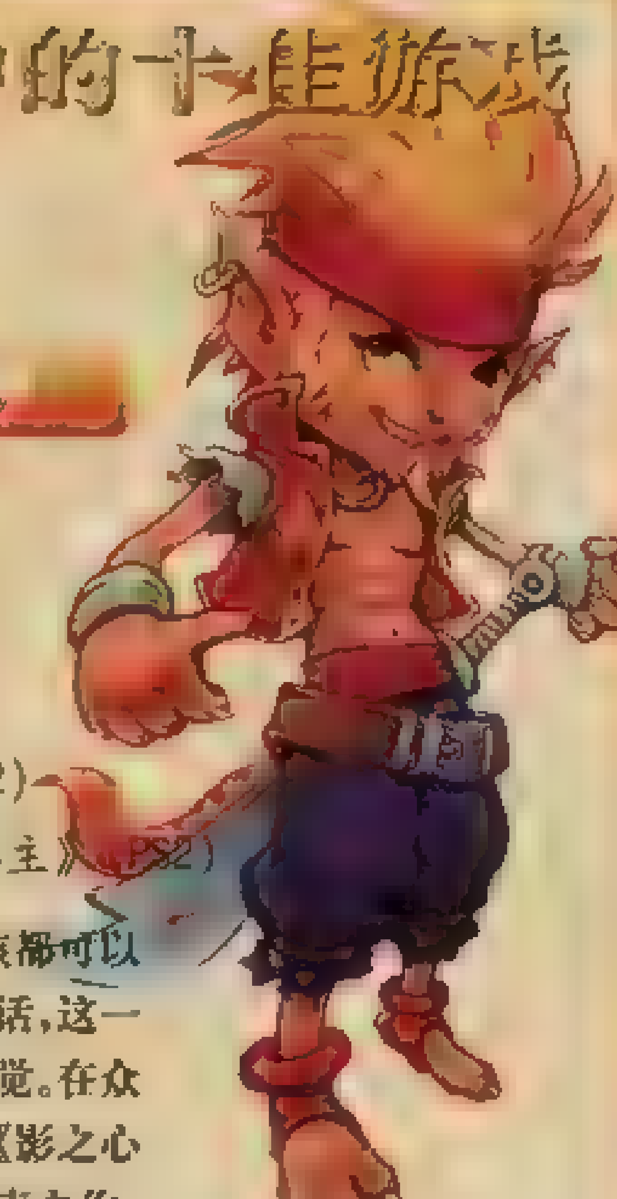
怪物史莱克2	Activision		4月28日	★★★☆☆
Multi	SHREK 2		ACT	UCG评分：—
	1人	推荐玩家年龄：全年龄	美版	推定销量：—
	49.99美元	对应机种为NGC、PS2及Xbox		文：SOUL



作为2004年度美国的电影票房总冠军，**《怪物史莱克2》4.36亿美元的成绩足以令人目瞪口呆**，而这款以电影为蓝本的游戏自然也备受关注。游戏很好地再现了电影的搞笑气氛，虽然游戏方式比较老套，就是操纵角色跳、打，但热闹的气氛倒是很渲染得很足，游戏画面也相当漂亮，因此整体表现可算是中规中距，如果看完电影的话，那么游戏的乐趣就能再上升一个等级。游戏还提供了可以多人同时玩的游戏模式，这也为游戏增添了一份乐趣。不过比较遗憾的是，电影中的几位大牌明星并没有继续为游戏配音，这让游戏原来具有的“电影亲和力”大打折扣。



2004年度小编心目中的十佳游戏



《逆转裁判3》（GBA）
《真·女神转生III 夜想曲 狂热版》（PS2）
《影之心II》（PS2）
《勇者斗恶龙V 天空的新娘》（PS2）
《数码恶魔传说 天魔变》（PS2）
《3年B班金八老师 屹立在传说的讲坛》（PS2）
《纸片马里奥RPG》（NGC）
《最终幻想I·II ADVANCE》（GBA）
《星之海洋3 直到时间的尽头 导演剪辑版》（PS2）
《勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主》（PS2）

我的2004年游戏生活：自进入2004年以来大家应该都可以明显感到家用主机进入成熟期后的软件强度了吧？说实话，这一年有很多月份都让喜欢收藏游戏的雷伊有喘不过气的感觉。在众多游戏大作中，雷伊最喜欢的莫过于《逆转裁判3》和《影之心II》了，两者都可以称得上是2004年度同类游戏中的代表之作，此外，像《星之海洋3 导演剪辑版》这样优秀作品的加强版也值得强烈推荐。2005年的软件强度比起2004年相信会更加激烈，就目前来说，雷伊最期待的游戏是NDS版的《逆转裁判》和PSP版的《女神异闻录PERSONA》！

www.plumbook.cn

铳神O.D.(中文版)	Red Entertainment	4月28日	★★★☆☆
PS2 GUNGRAVE O.D.		ACT	UCG评分：－
1人	推荐玩家年龄：全年龄	中国香港版	推定销量：－
港币285元	只对应DS2手柄		文：卡伦



人设：内藤泰弘，机体设计：藤岛康介，剧本：黑田洋介——《铳神O.D.》**的制作阵容足以以"豪华"二字来形容。**作为一款以射击为主的动作游戏，本作的魅力就在于那冰冷的世界观，以及类似于吴宇森电影式的枪战场面和酷到极点的动作设计。与前作相比，虽然本作依然是属于那种一路杀到底的游戏，但新增的系统、动作及多种多样的隐藏要素却令本作的可玩性大大提升，尤其是两位攻击方式与主角截然不同的新增人物更是颇富魅力。另外需要一提的是，本作的剧情承袭的是前作的TV版动画，如果你对剧情有所疑问的话，建议还是去补完一下动画版吧。



恶魔猎人2（中文版）	Capcom	4月28日	★★★☆☆
PS2 Devil May Cry		ACT	UCG评分 －
1人	推荐玩家年龄：17岁以上	中国大陆版	推定销量：－
人民币168元	无对应周边		文：GOUKI



《鬼泣2》的中国大陆PS2版本，**但丁被翻译为但第，除了语音之外的所有讯息都经过了汉化处理，**令玩家可以更好地理解剧情。比起前作，两名主角的动作数量大大增加，观赏性有一定的提高，但实用度却并不高，而动作速率的减慢也让爽快感有所下降。游戏的视点控制也没有前作完善，经常会出现一些令人莫名其妙的视点。游戏的难度较前作大幅降低，但这是建立在削弱敌方角色能力的基础上的，让人有些遗憾。双DVD的设定则更像是一个噱头，两张碟之间并没有玩家们所预期的任何联动关系。不过，以168元的售价购入这样一款游戏，还是比较超值的。



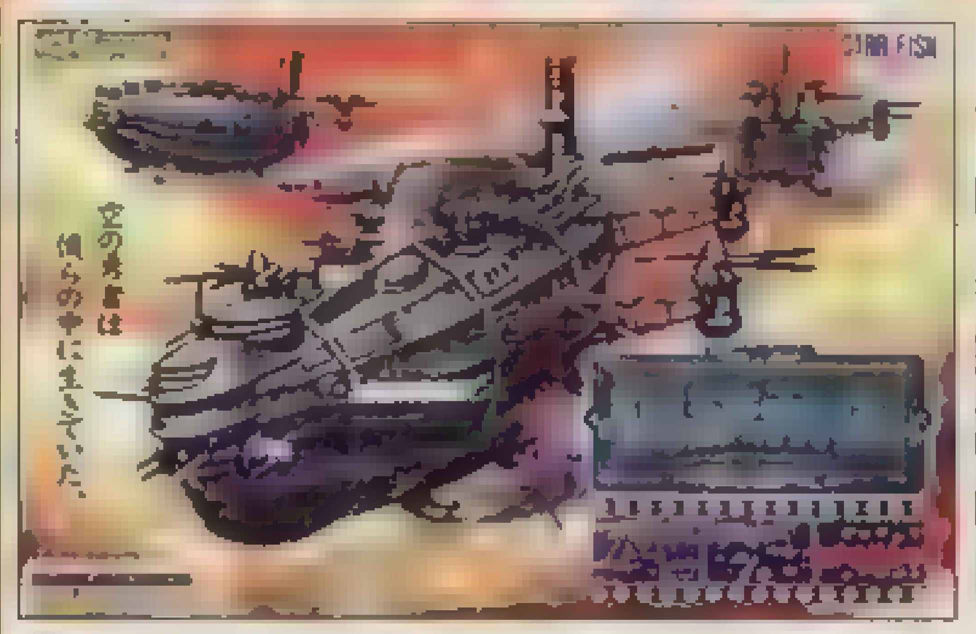
异度传说 Freaks	Namco	4月28日	★★★☆☆
PS2 ゼノサーガ フリークス		ETC	UCG评分 18
1～2人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 2.7万
4800日元	无对应周边		文 邪魔天使



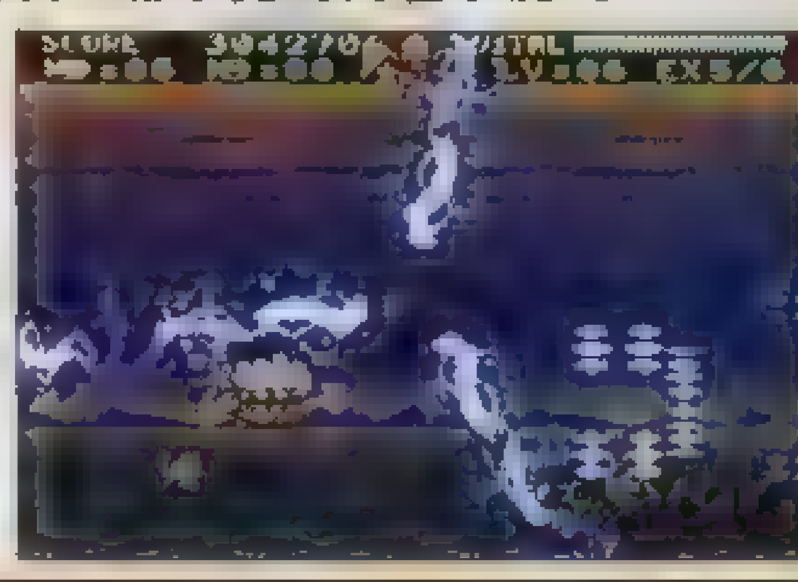
该游戏可以说是一张标准的FAN DISC，**内容方面是完全对应《异度传说》的玩家的。**游戏分为了若干模式，"异度漫画"是类似于文字AVG的模式，游戏通过选项来发展情节，该模式中的情节都比较搞笑，可以让你看到角色的另一面，该模式还能收集到许多精美的插画，在画廊模式里可以随时欣赏。"异度文字解谜"是Namco经典的《文字解谜》的"异度版"，游戏方式就是按照要求拼日文单词，其中出现的单词有的是《异度传说》里的专有名词，不过该模式对日语水平要求较高。除此之外，本作还收录了《异度传说》的人物、名词、事件的事典，可以让玩家更全面地了解整个游戏。



钢铁帝国	Starfish	4月29日	★★☆☆☆
GBA 钢铁帝国 form HOT・B		STG	UCG评分 19
1人 32M	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 －
4800日元	无对应周边		文 阿迪



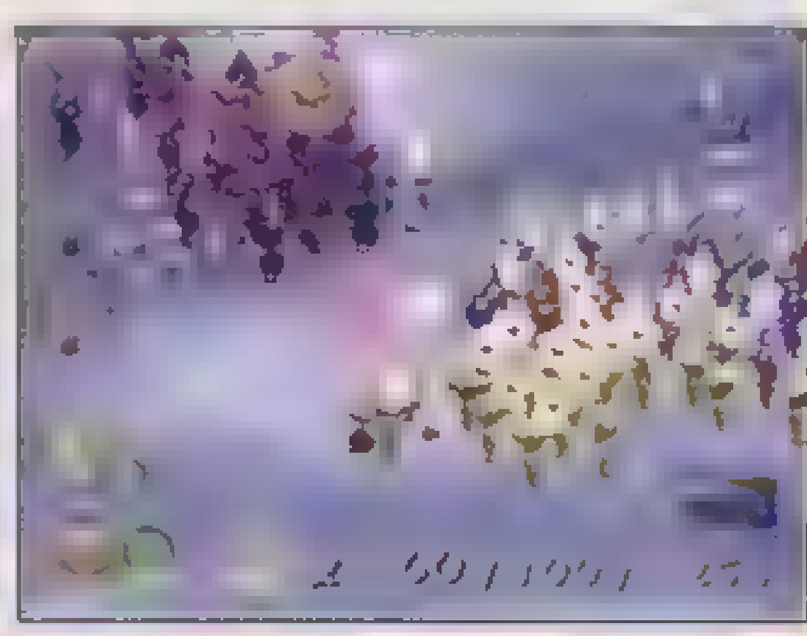
作为一款早期的横版飞行射击游戏的复刻作品，本作所达到的水平与期待值尚有一段距离。射击时，子弹的冲击力给人感觉疲软无力，攻击方式也很单调，而且武器升级后火力的变化并不明显。不过本作最为称道的，反而是其剧本方面的设定，**本作改编自1815年德国文学家卡尔・海因茨・希丁克的同名小说**《STEEL EMPIRE》。此外在美术方面的机械设计上，几位BOSS的设计较有诚意，充分体现出了蒸气时代那坚实、浑厚的金属机械质感。游戏中一共有7个舞台，但竟然不能进行关卡接续，万一玩家失败阵亡的话，就只能从第一关重新开始了。



Pikmin2	Nintendo	4月29日	★★★★☆
NGC ピクミン2		ACT	UCG评分 26
1～2人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 47.1万
5800日元	对应e+读卡器		文 猫太



有没有想过要控制着一帮可爱的外星生物在巨人国一般的世界中游荡？在本作中，玩家便可以体验到这份感觉。作为由游戏之神宫本茂所创造的新游戏，这次的续作同样不负宫本茂的金字招牌。游戏中就是要通过主人公奥力马和新角色路易的领导能力，在不同的星球中寻找可爱的外星生物Pikmin来四处搜索值钱的物品，从而赚钱来救助公司，所以"探索"在本作变成了最重要的环节。控制Pikmin除了可以把所有物品抬回飞船中外，还可以攻击地面上的其他怪物和解开谜题。**利用不同颜色Pikmin的不同能力来解开谜题是本作最大的乐趣之一。**另外BOSS战充满迫力，一定要体验一下哦。



光明力量 暗龙复活	SEGA	4月30日	★★★☆☆
GBA Shining Force, Resurrection of the Dark Dragon		SLG	UCG评分：22
1人 64M	推荐玩家年龄：全年龄	欧版	推定销量：－
4800日元	选择对应周边		文：铭风



MD上的经典之作被重新打造后登陆了GBA。画面有了大幅度的提升，使角色移动时更加真实，战斗时攻击更具魄力。剧情也被强化，主角多了许多台词。原作那丰富多样的同伴都还存在，除了强力角色武士和忍者外，大部分角色的收得都和MD版没有多大的差别。**新增了敌国王女、昆虫护法和卡片师这3个新角色，而且实力非常强劲。**卡片是本作新增的系统，游戏中我方角色和BOSS都拥有属于自己的卡片，且得到方法各不相同，大大增加了游戏的收集性。每个卡片在战斗中经过卡片师之手都能发挥不同的能力，让战斗更加富有战略性。（上图为日版封面）



www.plumbook.cn

五月

■ [illegible]12～14日，全球最大规模的电子娱[illegible]在美国洛杉矶举行，为全世界所瞩目[illegible]超级掌上游戏机NDS以及PSP也[illegible]新闻发布会上一起公布[illegible]特色的掌上游戏机的展出也成为E3展的[illegible]

■ [illegible]SCE宣布，PS以及PSone[illegible]出货量已经在[illegible]突破[illegible]为[illegible]出货量最大的家用游戏机。

■ SCEH（SCE香港）宣布，自2001年12月13日于香港发售[illegible]PS2行货销量已经突破100万台。

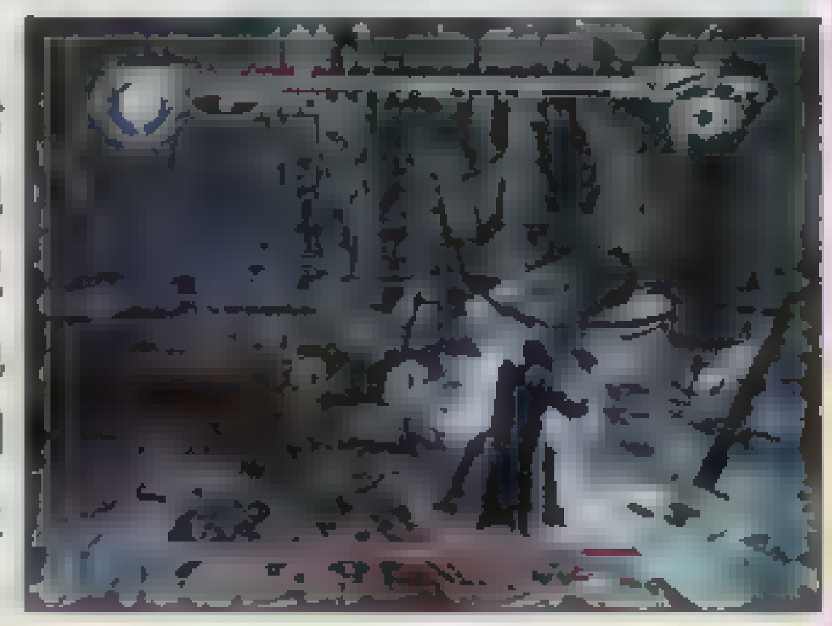
■ [illegible]全球最大手机生产商诺基亚正式推出游戏手机[illegible]N-Gage QD。

■ [illegible]Konami《心跳回忆》游戏[illegible]《心跳回忆》的纪念邮票。

范·赫辛	VU Games/Saffire Studio		5月3日	★★★☆☆
Multi	Van Helsing		ACT	UCG评分：21
	1人	推荐玩家年龄：13岁以上	美版	推定销量：—
	39.99美元	对应机种为PS2、Xbox		文：多边形



作为一款根据同名电影改编的游戏，其素质在同类中无疑是数一数二的，不过无法掩盖的是对某知名作品的严重抄袭痕迹。画面上的表现还算差强人意，不过色彩明显偏少以及在某些大场景中略有拖慢。而音乐音效方面并没有出彩的地方，基本采用了电影原作的音乐。系统方面与某知名作品几乎如出一辙，手感也还算不错。游戏中的角色仍分别由电影中的各位明星出演，对话等台词部分也与电影中一模一样，也同样由原人配音，巨星号召力不用怀疑。作为一款纯商业性质的作品，有这样的表现已相当不错，如果喜欢电影原作，本作倒是值得一玩。



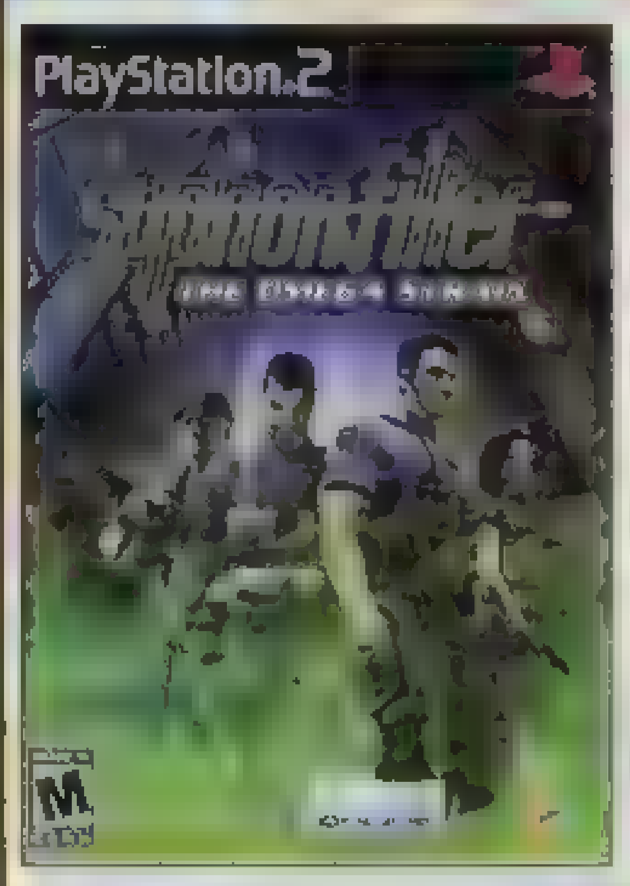
荒野大镖客	Rockstar Games/Rockstar San Diego		5月3日	★★★★☆
Multi	Red Dead Revolver		ACT	UCG评分：24
	1～2人	推荐玩家年龄：17岁以上	美版	推定销量：—
	39.99美元	对应机种为PS2及Xbox		文：阿迪



大时代小人物的恩怨情仇一般能够使普通人接受起来更有代入感，而本作在剧情方面的设计显然符合这一潮流，再加上西部牛仔的形象魅力和PS2、Xbox主机性能对西部大地的背景烘托，使得我们有一股身临其境的感觉。**"DEAD EYES"系统借鉴了经典电影《黑客帝国》中的子弹时间**，使得本作在战斗方面的演出效果拥有超强的视觉冲击力。此外，从包括小型左轮到大型机关炮在内的各种武器从射击手感到弹壳喷射的轨道都不尽然相同，让人不得不赞叹制作小组的仔细认真。本作的音乐在衬托人物心理变化、烘托背景气氛方面所到起的效果也十分显著。



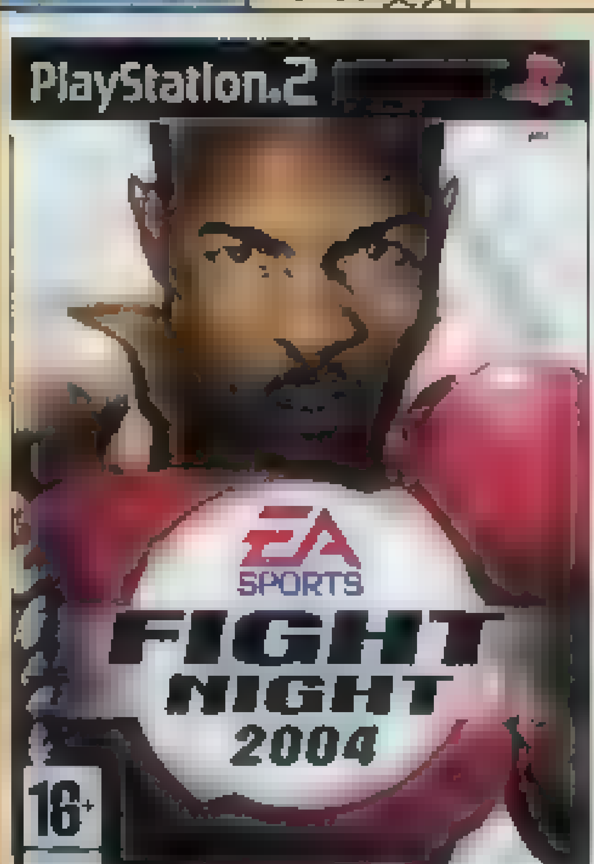
虹吸战士：最后关头	SCEA/Sony Bend		5月4日	★★☆☆☆
PS2	Syphon Filter: The Omega Strain		ACT	UCG评分：20
	1～4人	推荐玩家年龄：17岁以上	美版	推定销量：—
	49.99美元	对应网络（仅限宽带），对应480p		文：星夜



PS时代"《虹吸战士》系列"在欧美的名气可以媲美《MGS》，可惜这款PS2版续作却有点令人失望。**系列主角Gabe Logan这次成为幕后工作者，玩家所操作的主角是在游戏刚开始时自己设计的**，从头到脚的每个部位基本上都有相当丰富的选择。本作最大的重点在于其网络模式，网络模式可容许4名玩家加入，不过玩家在网络模式中只能挑选已经在单机版中完成的任务。本作总共有17个任务，其中有9个对应网络模式。本作还有一个重要特点就是武器种类非常丰富，每次完成任务后系统会给出评价，要获得更好的武器就要在游戏中好好表现。



拳击之夜2004	EA Sports		5月4日	★★★☆☆
Multi	Fight Night 2004		FTG	UCG评分：24
	1～2人	推荐玩家年龄：13岁以上	美版	推定销量：—
	49.99美元	对应机种为PS2及Xbox		文：阿迪



本作的格斗系统有别于传统的拳击游戏，这是确立在"Total Punch System"这一全新的格斗系统基础上的。**仅仅依靠一个右摇杆即可使出直拳、刺拳、摆拳、勾拳等等技术动作**，与此同时还可以配合L1、R1作出闪躲、格挡。本作的画面表现力也十分出众，包括皮肤上的汗水和伤痕都表现得淋漓尽致。音效方面，拳套特有的打击感体现得"拳拳到肉"，"嘭嘭"的声音直听得人热血沸腾。本作的教学模式也设计得简明易懂，不但可以第一时间了解到本作的各项操作，还可以接触到一些拳击运动的基础知识。由于北美市场的名人效应，本作还特邀拳王小罗伊·琼斯作为形象代言人。



2004年度小编心目中的十佳游戏

《ZOE2 引导亡灵之神 特别版》(PS2)
《逆转裁判3》(GBA)
《星之海洋3 直到时间的尽头 导演剪辑版》(PS2)
《真·女神转生Ⅲ 夜想曲 狂热版》(PS2)
《炽焰帝国：十字军东征》(Xbox)
《最终幻想Ⅰ·Ⅱ ADVANCE》(GBA)
《战国无双（猛将传）》(PS2)
《火焰之纹章 圣魔之光石》(GBA)
《博德之门 暗黑联盟Ⅱ》(Multi)
《文字解谜 大辞典》(PSP)



我的2004年游戏生活：一转眼又是一年过去了，回顾这一年，忽然发现这一年玩的游戏真的有点少啊，主要是因为3A的《星海3 DC》太杀时间了，一下子就占去了我大半年的时间，真希望以后这样耐玩的游戏越多越好。2004年对于我而言最重要的事情有两件，一就是NDS和PSP的发售，另一个就是家用机版的《火焰之纹章》新作的发表。任天堂的"异质"以及索尼的多功能，这都是吸引我的致命利器，而《苍炎之轨迹》的公布对于我这个老"火纹FAN"而言无疑是一剂强心剂。7年了，已经7年没有在家用机上玩到《火纹》了，现在我要做的就是静静等待2005年4月20日的到来

www.plumbook.cn

变形金刚	Atari		5月5日	★★★★☆
PS2	Transformers		STG	UCG评分 23
	1人	推荐玩家年龄：13岁以上	美版	推定销量 —
	49 99美元	无对应周边		文 阿修罗



游戏改编自最新的动画版《变形金刚ARMADA》，因此在角色的造型上和大家所熟悉的《G1》有所差别，但是相信每个玩家依然能够深刻地体会到游戏中那处处洋溢着的“变形金刚”风味：**利用汽车形态移动、金刚形态战斗**的游戏方式充分体现了这一特色。游戏中的隐藏要素极其丰富，从原画设定、漫画节选到TV版公益广告一应俱全。相对于略显单调的主线流程来说，如何取得这些隐藏要素才是游戏最富乐趣的地方。用右摇杆控制准心的设定有利有弊，因此设定导致的高难度相信会使不少玩家放弃这个游戏。游戏的画面和音乐都十分出色，登场角色过少是最大的遗憾。



机动战士高达SEED 与友人与你相会在战场	Bandai			5月13日	★★★☆☆
GBA	机动战士ガンダムSEED 友と君と战场で			AVG	UCG评分 22
	1人	64M	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量：7 5万
	4800日元	无对应周边			文：沙罗



号称网罗了原著《机动战士高达SEED》全50集的全部剧情的“SEED”大作。本作将原著那厚重的故事以AVG的形式展现在玩家面前，不仅可以**通过与各个角色对话表现出每集的细小情节，还加入了许多原著中没有的原创剧情**，令故事变得更加丰富。同时玩家们也更容易感受到以主角吉良为视点，在战舰“大天使号”中的生活感受。除此以外，游戏的战斗部分同样令人津津乐道。你只需要简单地操纵高达机体，就能够将敌人复数锁定并给予毁灭性的打击。许多超具魄力的战斗场面和角色名台词均收录其中。相信所有的原著爱好者均能在本作中体验到全新的SEED世界。



THE 大美人	D3 Publishing		5月20日	★★☆☆☆
PS2	THE 大美人		ACT	UCG评分 —
	1人	推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量 1 1万
	2000日元	无对应周边		文 D·S



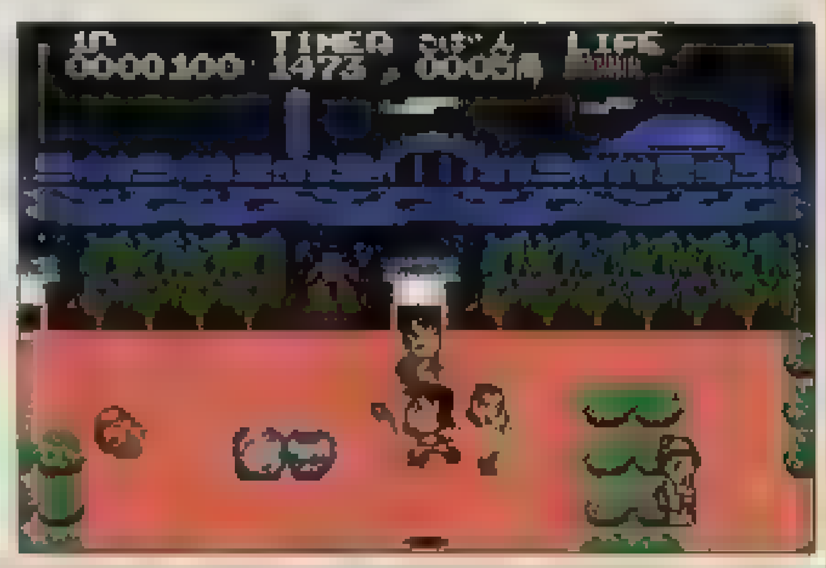
一款超级恶搞的小品游戏。玩家在游戏中的身分是空军机师，奉命对出现在冲绳岛的一名巨大“少女”进行调查。途中玩家会接到各种各样的BT任务，譬如用探测器扫描少女全身、用催眠道具迷倒少女及击落来袭的外星怪物等。画面右侧标有任务剩余时间及飞机的HP，任何一项变为0后都会立即GAME OVER，因此玩家在游戏中不但要抓紧时间快速完成任务，还要注意随时躲避少女的攻击，这一切行动在狭小的地图内变得异常困难，而且拙劣的操作手感也极大地限制了飞机的灵敏度。好在每关出场前都会有各种辅助武器可供选择，善加利用的话一切难题都会迎刃而解。



FC迷你 第2弹	Nintendo			5月21日	★★★☆☆
GBA	ファミコンミニ 第Ⅱ弹			ACT	UCG评分 —
	1～2人	各32M	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 85 7万
	12500日元（单个游戏各2000日元）		对应GBA专用通信对战线		文 LIKY



继《FC迷你 第1弹》大获成功后，仅隔了3个月时间任天堂便趁热打铁地推出了第2弹，仍然是10款FC游戏的合集，**本次的主题是多人联机**，所以这10款游戏绝大部分都可以联机对战或者合作冒险，而且支持1卡2人，这10款游戏分别是《马里奥兄弟》、《滚滚大陆》、《气球大战》、《勇破迷魂阵》、《马里奥医生》、《挖挖特攻队》、《高桥名人的冒险岛》、《魔界村》、《兵蜂》、《加油五右卫门》。其中《马里奥兄弟》就是我们俗称的“水管工”，当年可是双打的热门游戏，而《冒险岛》和《魔界村》也是FC上的经典动作游戏，相信很多玩家当年都沉迷其中。



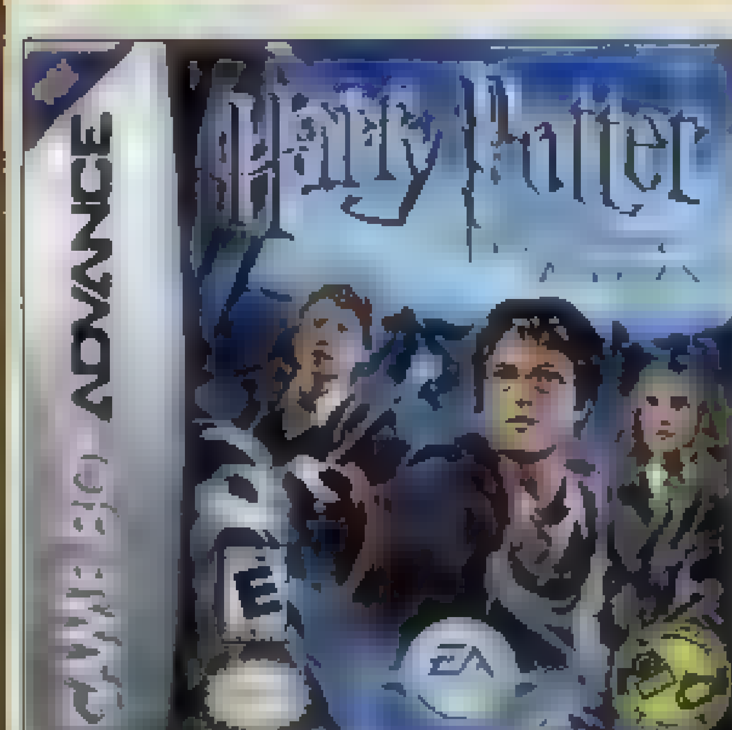
马里奥对大金刚	Nintendo			5月24日	★★★★☆
GBA	Mario vs. Donkey Kong			ACT	UCG评分 26
	1人	128M	推荐玩家年龄 全年龄	美版	推定销量 42 4万
	4800日元	对应GBA专用通信对战线			文 铭风



本作是一款益智类动作游戏，讲述了被可爱的迷你马里奥迷住的大金刚，和要夺回迷你马里奥的水管工马里奥之间的夺还战。**本作的操作简单但手感一流**，马里奥除了普通的移动和跳跃外，还有后空翻和倒立三级跳等多个特殊的动作。游戏一共有六个场景，有火山、森林、工场等。每个场景的机关和敌人都十分有特色，同时过关方式也有很多。游戏在谜题的设置上恰到好处，采用循序渐进的形式。初期的关卡根据电脑的提示便可轻松通过，而后期的关卡比较则需要玩家手脑并用了。每个大场景的最后一关是和大金刚的决斗，十分考验操作技巧。



哈利·波特与阿兹卡班的囚徒	EA Games			5月25日	★★★☆☆
GBA	Harry Potter AND THE PRISONER OF AZKABAN			RPG	UCG评分 24
	1人	128M	推荐玩家年龄 全年龄	美版	推定销量 16万
	29 99美元	无对应周边			文 邪魔天使



虽然是改编自同名电影，但该游戏却是标准的RPG，而且还是**一款完全模仿日式RPG的佳作**，游戏中不时可以看到日式RPG的影子。游戏的画面很干净，战斗时虽然像《黄金太阳》但却没有太多的马赛克。三名主人公都有自己各自的地图特技，在解谜时就会充分利用到他们各自的特点。游戏在剧情上基本是按照原作来进行的，但在一些细节上进行了调整。卡片收集是游戏的一大看点，由于游戏剧情上存在着分支，选择不同的同伴就可以走不同的路线，并且每条路线上得到的卡片不同，所以多次游戏才能收集齐，如此一来大大加强了游戏的耐玩性。

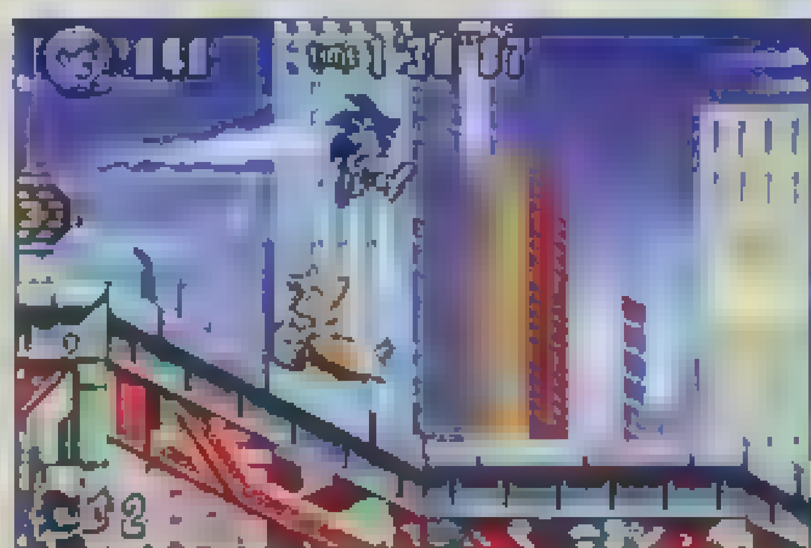


3DM-SMV
www.plumbook.cn

索尼克Advance 3	SEGA/SonicTeam	5月25日	★★★★☆
GBA	Sonic Advance 3	ACT	UCG评分 24
	1人 128M 推荐玩家年龄 全年龄	美版	推定销量 29万
	29.99美元 对应GBA专用通信对战线		文：猫太



“《索尼克Advance》系列”是加入大量新要素的2D风格《索尼克》游戏。在这次的最新作中，玩家除了可以**控制索尼克等角色在充满谜题和速度感的关卡中驰骋**外，还可以带领一名同伴作为辅助角色，帮助自己更有效地通过一些难题或对付BOSS。不同的角色选择不同的助手都能产生不一样的辅助效果，因此在选择搭配上也有了一些策略所在。这次的选择关卡方式变成了自由走动的形式，让玩家在每一关结束后拥有更多的休息时间。另外玩家还可以收集隐藏在每个关卡中的巧儿，完成收集度。此外游戏中还有大量的迷你游戏等要素，完全能满足喜爱索尼克的玩家。



神偷：死亡阴影	Eidos Interactive/ION Storm	5月25日	★★★☆☆
Xbox	Thief Deadly Shadows	ACT	UCG评分 20
	1人 推荐玩家年龄 17岁以上	美版	推定销量 –
	39.99美元 无对应周边		文：多边形



“《神偷》系列”的第三作，各方面都有大幅度的强化。画面的光影效果虽然相当出彩，不过在某些小地方还是有轻微的跳帧现象；音效方面也有上乘的表现，5.1声道带来了丰富的临场感；但操作手感一般，只能说是不过不失。游戏剧情与前作并没有太大的联系，而且**主角也变成了正义的化身，颇有些“劫富济贫”的味道。**（笑）除了主线任务之外，支线任务并不是很丰富，不过某些“突发事件”（例如因行窃被抓到监狱）倒是延长了不少游戏时间。除了游戏背景和武器设定不同外，游戏方式和《分裂细胞》比较类似，不过在解谜方面本作要胜出许多。



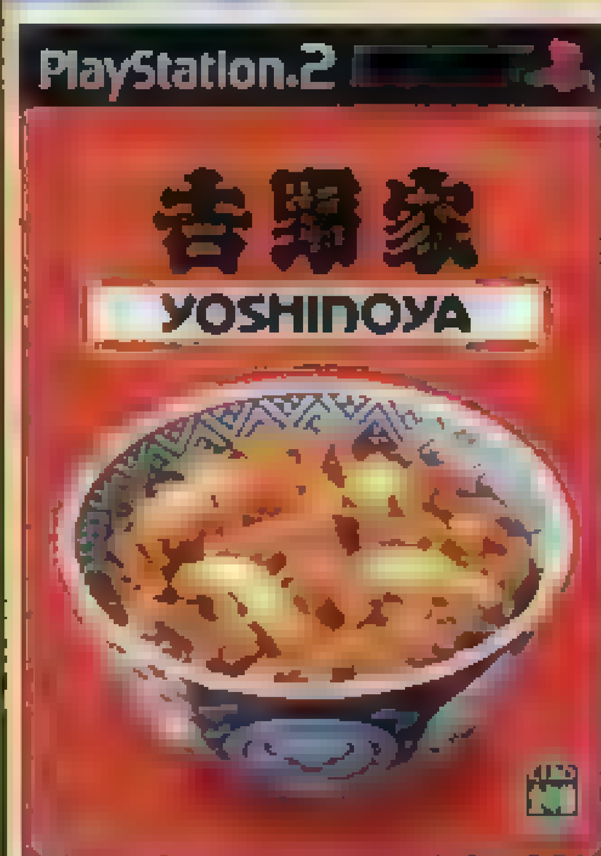
超级机器人大战MX	Banpresto	5月27日	★★★★★
PS2	スーパーロボット大战MX	S·RPG	UCG评分 26
	1人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：52万
	7800日元 无对应周边		文：阿修罗



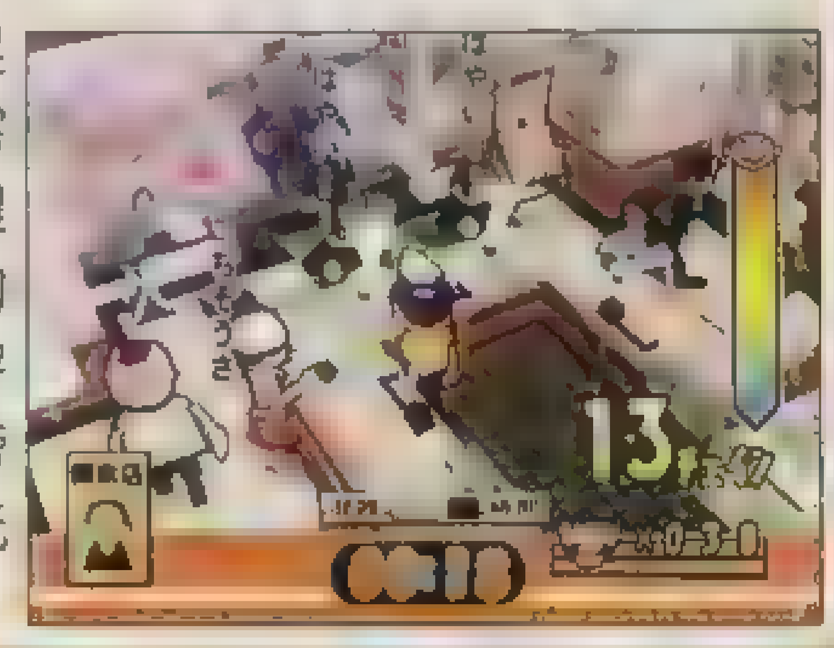
游戏的娱乐理念继承自近年来的掌机版《机战》，以强调简单爽快为主，加入了多层地图、双重攻击、支援攻击等全新系统，对于原有的PP值系统也有所改良。游戏的战场地图部分完全由3D构成，无论是场景还是机体都可以任意回旋放缩；一些地图事件也都以3D动画来交待，看起来魄力十足。游戏最大的特色就是对于特写画面的强调，另外颇值得一提的是，本作的剧情编写得也比较出色，**是继PS版《α》以来世界观和情节配置最出色的一作。**游戏的流程比较单调，隐藏要素也比较少，加上游戏的平衡性有些失调，导致难度和可重复性难以令老玩家感到满足。



吉野家	Success	5月27日	★★☆☆☆
PS2	吉野家	ACT	UCG评分 –
	1人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 –
	3800日元 无对应周边		文：猫太



以日本著名的百年牛肉饭老店“吉野家”为主题的动作游戏，吉野家在全球已经有1200家以上的分店，而且也已经进入了中国。本作除了在感官上能吸引人，游戏性也让人十分“回味”，一款合格的休闲作品。玩家的游戏目的是要控制一名店内的服务员，应付每天络绎不绝的客人。在客人就座后，他们的头上就会冒出一个按键的符号，只要玩家走过去按下相应的按键就可以满足这名顾客的要求。但客人会由于等待时间太长和给错食物而生气地离开，这样会导致本店的评价大减少，最后导致失败。如果坐在旁边的两名顾客都要求同一种食物，玩家更可以发动连锁，让评价更高。



伊莉丝的工作室 永恒玛娜	Gust	5月27日	★★★☆☆
PS2	イリスのアトリエ エターナルマナ	RPG	UCG评分 23
	1人 推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 7万
	6800日元 无对应周边		文：猫太



继承了系列调合道具的复杂度和寻找材料的艰辛度，再加上全新的RPG要素，这使得本作成为了本年度上半年RPG作品中的又一亮点。玩家在游戏中除了需要像普通的RPG那样发生剧情和战斗外，还需要注意与各地酒店、料理店和道具店的关系，只要玩家制作出一款新的产品，就可以提升各地店铺老板的好感度，从而引发新事件，最后得到更强力的装备或者道具。这样的循环无疑为游戏增添了不少乐趣，也保证了游戏的耐玩度。撇开稍显频繁的遇敌率，**本作在迷宫上的设计很花心思，具体表现在需要运用各种玛娜特技解谜的部分。**而拥有各种特技的角色也让战斗变得更有味道。



2004年度小编心目中的十佳游戏

《鬼武者3》(PS2)
《波斯王子：武者之心》(Multi)
《火爆狂飙3》(Multi)
《超能力特工》(Multi)
《世界足球 胜利11人8》(PS2)
《世界足球 胜利11人7国际版》(PS2)
《光环2》(Xbox)
《街头霸王Ⅲ三度冲击》(PS2)
《山脊赛车PSP》(PSP)
《马里奥对大金刚》(GBA)



我的2004年游戏生活：选出自己的“2004年十佳游戏”还真不是一件容易的事情。两款《WE》的上榜是很顺理成章的；《超能力特工》、《山脊赛车PSP》以及《马里奥对大金刚》则给了我很大的惊喜；《街头霸王Ⅲ三度冲击》、《鬼武者3》是千呼万唤始出来；《光环2》、《火爆狂飙3》是属于那种在某段时间内能让人无法自拔的游戏；如果要给这10个游戏排次序的话，《波斯王子：武者之心》是第十名，因为关卡的设计太让人着急了，而战斗系统还是不能让人满意。

www.plumbook.cn

足球王国 试验版

足球王国 试验版	Namco	5月27日	★★☆☆☆
PS2	フットボールキングダム －トライアルエディション	SPG	UCG评分 21
1～8人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 2 9万
3980日元	对应PS2专用（对战）多重连接器		文：阿迪



《足球王国 试验版》作为一名勇敢的挑战者横空出世。本作的基本系统结构与"《WE》系列"相差不大，不过在自由模式选择球队时可以由玩家直接下达选材标准，然后非常方便地由系统按照要求随机组队。而球员个性的百分比计算，初衷相信是想表达出明星级球员与普通球员的与众不同，但体验过后感觉该系统难免还是有千人一面的缺点。**以R2为核心的假动作是本作亮点**，但个别动作仍显不协调。球与选手接触时的触觉、球的运行轨迹这两点才是足球游戏核心中的核心。从本作的情况来看，确实还只是一款试验版，不过至少是一款值得一玩的试验版。



六月

■[illegible]微软宣布终止Xbox Live的大作[illegible]日本的Level-5[illegible]MORPG《真幻想在线》的开发。

■[illegible]神游科技的小神游GBA在[illegible]大城市上市。

■《福布斯》杂志公布了最富人物排行榜[illegible]日本Aruze的冈田和生社长[illegible]世界[illegible]任天堂的山内溥是世界第[illegible]亿6000万美元。

■索尼电脑娱乐美国明确宣布：PSP将不以[illegible]

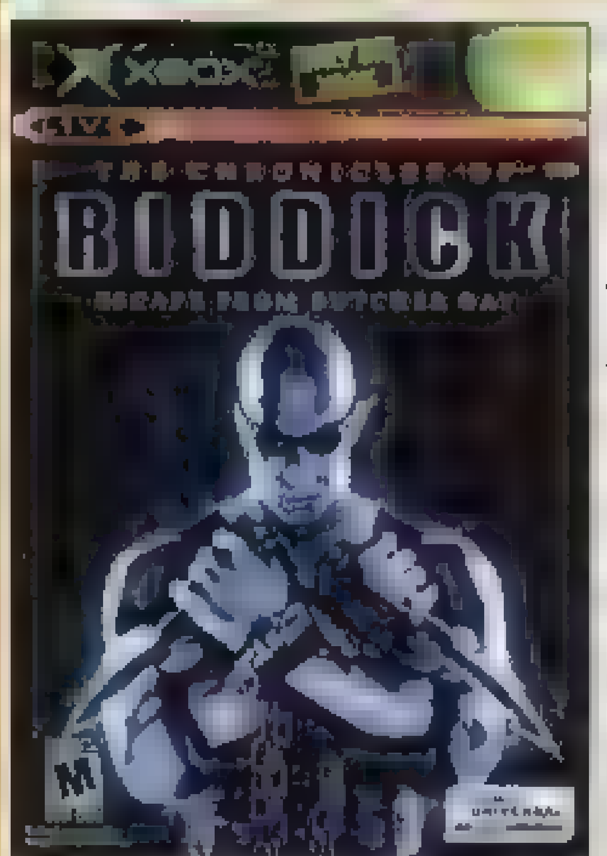
■《[illegible]》系列之父[illegible]《Craft & Master》。

■[illegible]月20～26日举行的第51届法国戛纳国际广告节上，PS2广告《人山》技压群雄荣获影像部的最高大奖。

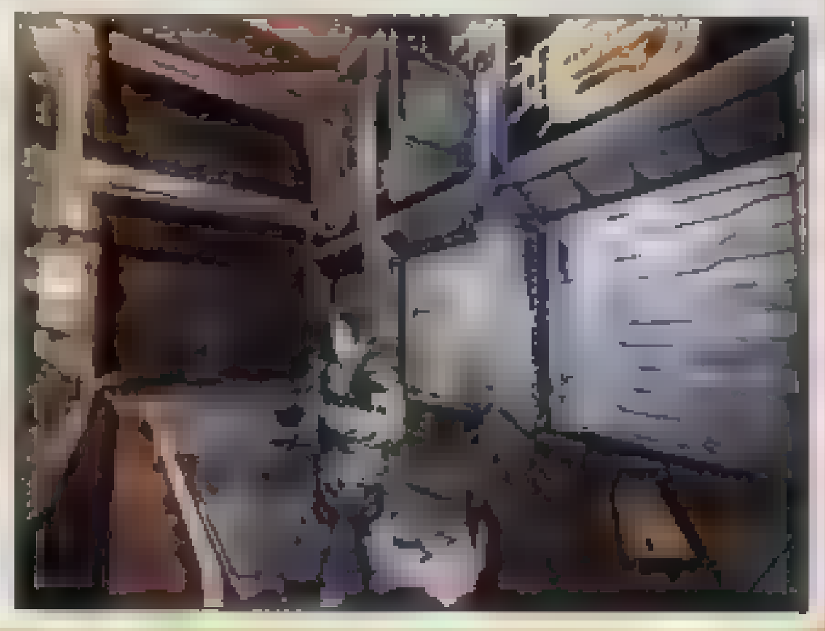
■[illegible]任天堂新主机的代号[illegible]NDS将追求机能的创新，而不是单纯的[illegible]

星际传奇2

星际传奇2	VU Games/Starbreeze	6月1日	★★★★☆
Xbox	The Chronicles of Riddick Escape From Butcher Bay	FPS	UCG评分 26
1人	推荐玩家年龄 17岁以上	美版	推定销量 －
49.99美元	无对应周边		文：GOUKI

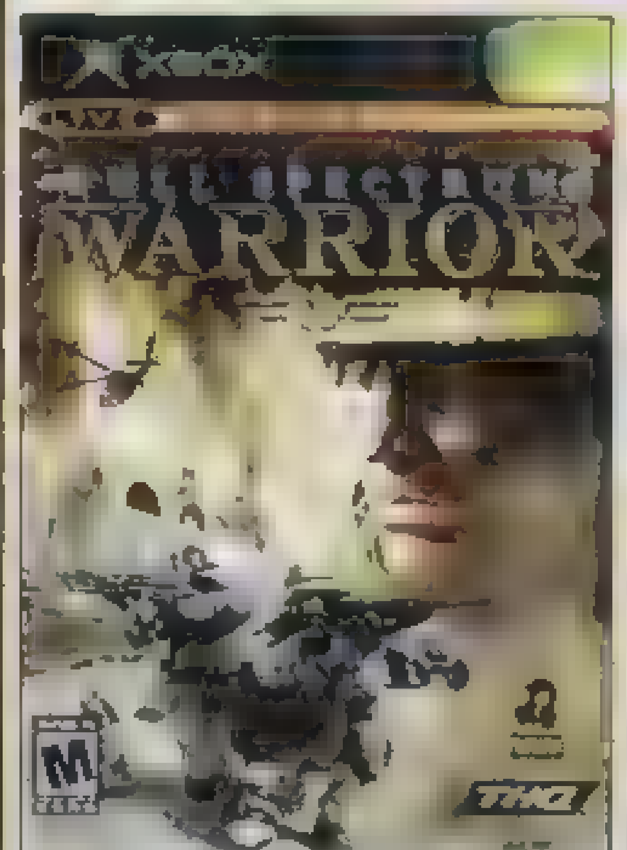


由好莱坞当红动作明星文·迪塞尔领衔主演的电影改编游戏，有趣的是游戏的制作公司也属于文·迪塞尔，他也为这款游戏尽心尽力，不但亲自为游戏献声，并且还根据自己的演出经验为游戏提供了不少有价值的建议。游戏的剧情发生在第一集电影之前，所以无论你对电影是否有兴趣都不会妨碍你顺利地进行游戏。游戏的画面非常华丽，堪称现阶段Xbox的顶级画面之一，游戏性也非常丰富，在主流的FPS的一切要素之外，更加入了潜入以及肉搏的元素，让玩家能够体验到更多的乐趣。**游戏不光在整体上显得大气磅礴，而且在细节上也尽善尽美**，菜单的设计更是一绝。



全能战士

全能战士	THQ/Pandemic Studios	6月1日	★★★☆☆
Xbox	Full Spectrum Warrior	SLG	UCG评分 －
1～2人	推荐玩家年龄 16岁以上	美版	推定销量 －
49.99美元	支持Xbox Live		文：星夜



一款以美国海军特种部队为基础的军事动作游戏，**本作原本是为美国军队开发的训练模拟程序，因此其专业程度不言自明**。游戏表面上是一款动作射击游戏，实际上却是一款不折不扣的战略战术游戏。玩家在游戏中率领两支作战小队，前往中东国家执行作战任务。不过玩家是无法直接控制队员移动和射击的，玩家要做的仅仅是命令队员前往某地以及朝谁射击。能同时率领两个4人小队是本作的最大特点，玩家需要通过两个小队的搭配完成任务。本作采用任务制结构，玩家要体验士兵从早6点到晚6点的生活。游戏总共分成6个章节，支持以Xbox Live进行16人网络游戏。

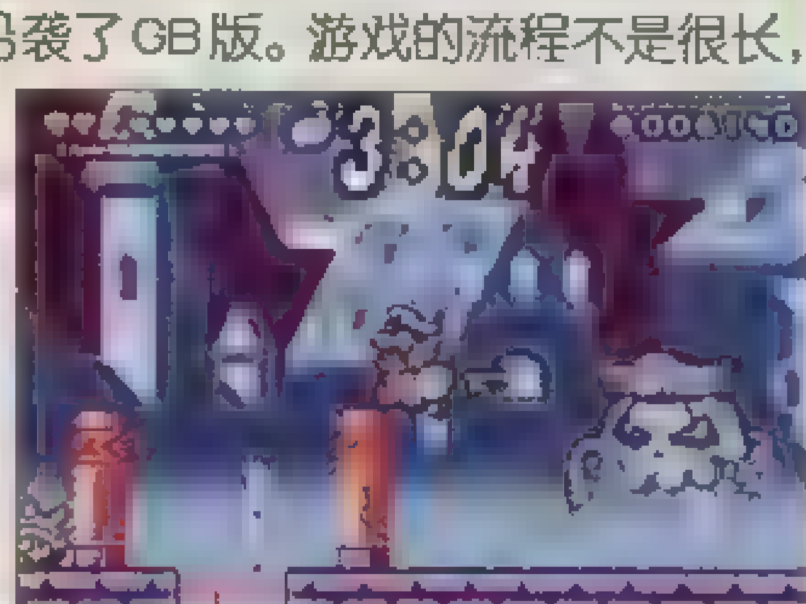


瓦力欧寻宝记（中文版）

瓦力欧寻宝记（中文版）	iQue/Nintendo		6月1日	★★★★☆
GBA	瓦力欧寻宝记		ACT	UCG评分 －
1人	64M	推荐玩家年龄 全年龄	中国大陆版	推定销量 －
－	与小神游同捆发售			文：阿修罗



这是**随大陆版GBA，即小神游同捆发售的两款全中文GBA游戏之一**，移植自日版早期的《瓦里奥大陆ADVANCE》。游戏本身是"《瓦里奥》系列"在GBA上惟一的一款正统续作，画面、音乐比起GB版来有着长足的进步。L、R键的引入让瓦里奥增加了爽快的超级冲刺动作，除此以外，游戏的基本操作完全沿袭了GB版。游戏的流程不是很长，但是有着比较丰富的隐藏要素，加上总体难度适中，相信所有的玩家都可以体会到真正"玩"的乐趣。小神游版的最大特色就在于游戏经过了完全汉化，由于本作是动作游戏，所以本身文字量也不是很大，大部分孩子都能够看得懂。



哈利·波特与阿兹卡班的囚徒

哈利·波特与阿兹卡班的囚徒	EA Games	6月2日	★★★☆☆
Multi	Harry Potter AND THE PRISONER OF AZKABAN	AVG	UCG评分 19
1人	推荐玩家年龄 全年龄	美版	推定销量 －
49.99美元	对应机种为NGC、PS2及Xbox		文：邪魔天使

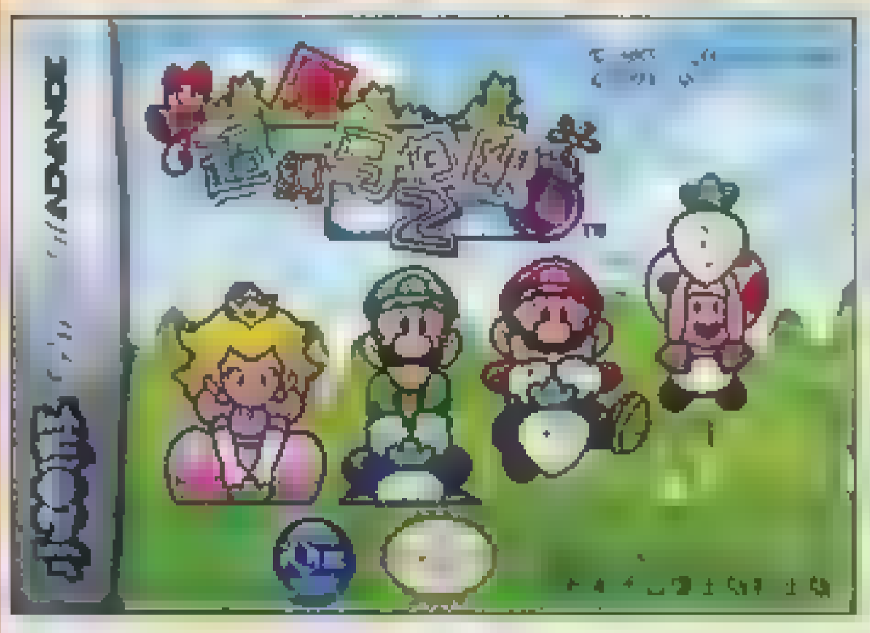


改编自同名电影的一款游戏，与前两作一样，本作依旧是动作类游戏。游戏中忠实再现了原著中华丽的大场景，部分情节在原作的基础上进行了调整。**游戏并不是太强调动作性，而是强调同伴间的合作。**三名主人公都有自己独自的特技，如果要解开各个谜题，就需要在不同的个人技之间切换。游戏的收藏要素还算丰富，250颗多味豆的收集还是颇有难度的。游戏还是存在着美式游戏的一些通病：读盘时间较长、读盘太频繁、视角不体贴。在操作上也略显生涩了一些，按键稍有延迟。游戏中有专门的模式是对应EyeToy只玩的，不过有时会觉得用EyeToy玩的迷你游戏比较有趣一点……



3DM.SMV
www.plumbook.cn

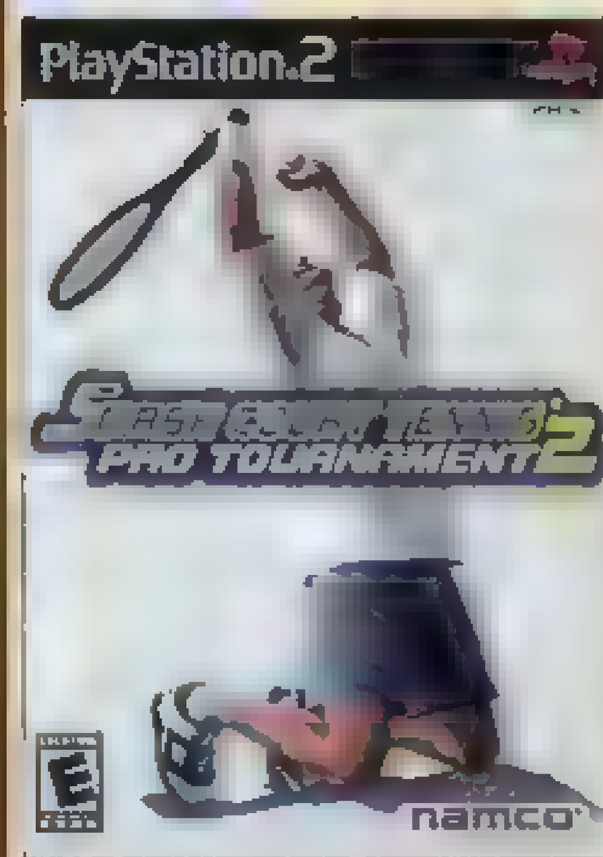
超级马力欧2	iQue	6月8日	★★★★☆
GBA 超级马力欧2		ACT	UCG评分 —
1～4人 32M	推荐玩家年龄：全年龄	中国大陆版	推定销量 —
	随同小神游捆绑发售		文：马修



GBA版"《马力欧》系列"的第一款中国大陆版，该作日版为GBA首发软件阵容之一，游戏风格非常清新。**该游戏是马里奥系列作品中最特别的一款**，如可以操纵马力欧和路易吉以外的桃花公主和奇诺比奥，攻击方式由经典的踩变成了"拔萝卜、扔萝卜"砸人，跳到敌人头上还可以把敌人举起来。游戏的难度比较高，虽有血格的设定，但关卡中还有不少地方会对角色造成致命伤害，关卡中敌人众多，但也挺容易获得加血道具，去隐藏的门里来找增加生命值上限的蘑菇也非常有趣，加命也并不难，只要细心耐心，就会充分体会全中文世界中永不OVER和挑战难度的乐趣。



扣杀球场 职业锦标赛2	Namco	6月8日	★★★★☆
PS2 Smash Court Tennis Pro Tournament 2		SPG	UCG评分：—
1～4人	推荐玩家年龄：全年龄	美版	推定销量：4.1万
49.99美元	对应多重对战连接器		文：阿迪



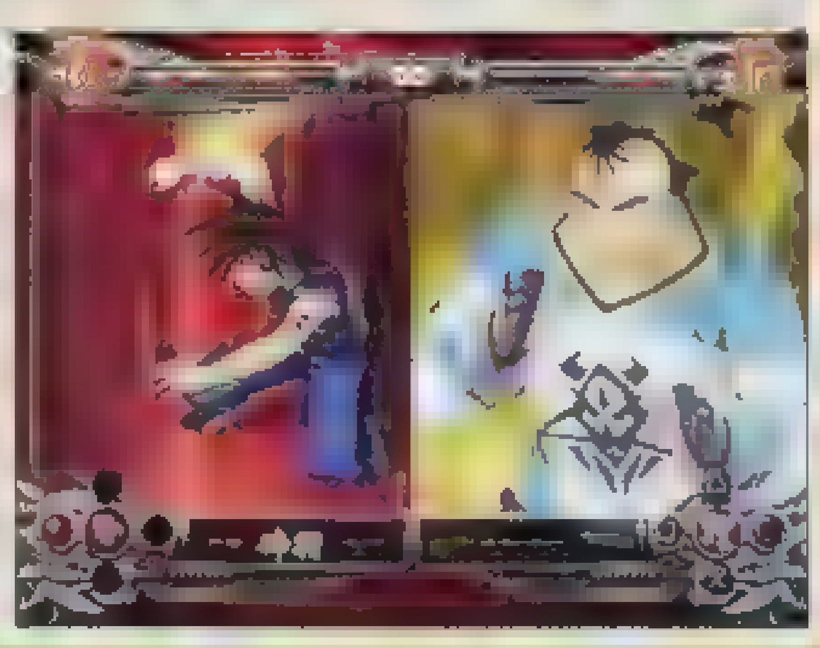
无论是从宣传包装还是游戏内容都十分出色的一款网球游戏，具备成为一个拥有更深远影响力的网球游戏的素质。该系列中球的物理飞行轨道从初代到2代的进步是明显的，根据球弹起时的速度和高度，当时选手与球的距离和挥拍的位置，再结合玩家的判断基本再现了现实网球中底线部分的受迫性与非受迫性情况。对于每一位网坛明星的技术风格特点进行了忠实的再现，比如罗迪克在发球方面的优势，休伊特的移动步法和体力、萨芬的强劲正反手击球等等。育成模式对局时可自由选择全局制或任务制这个体贴玩家的设置。隐藏卡片的收集也算是个不过不失的资料鉴赏部分。



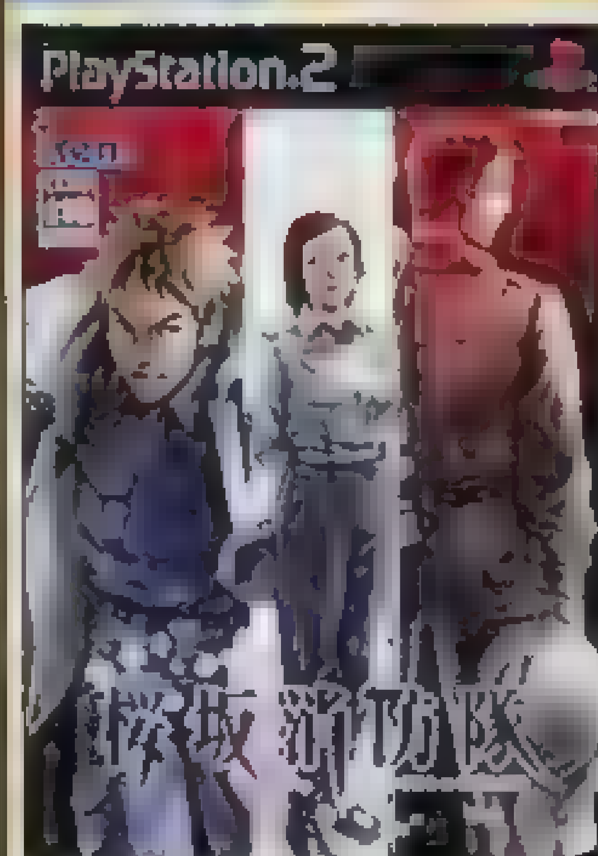
动画之战 烈火之炎 FINAL BURNING	Konami	6月10日	★★★☆☆
PS2 アニメバトル 烈火之炎 FINAL BURNING		ETC	UCG评分 —
1～2人	推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量 1.1万
5980日元	无对应周边		文：沙罗



本作由漫画家安西信行的著名漫画作品《烈火之炎》为基础并加以改编而成。人物采用了TV版同名动画中的造型，而故事方面则引用了漫画中具有超高人气的最终战的剧情。**战斗场面使用指令动画方式进行，类似以往于SFC平台推出的《幽游白书 特别篇》**，以大量的卡通动画方式来表现。另外游戏还拥有多重剧情分支模式以及对战模式等等。最令人激动的是，本作中有超过20个以上的角色登场，并全部由原动画声优配音，所有角色均以全语音方式演出，还收录有大量原创高素质动画。特别是游戏末尾的长达30分钟的原创动画"与天道地狱的最终决战"，FANS不容错过。



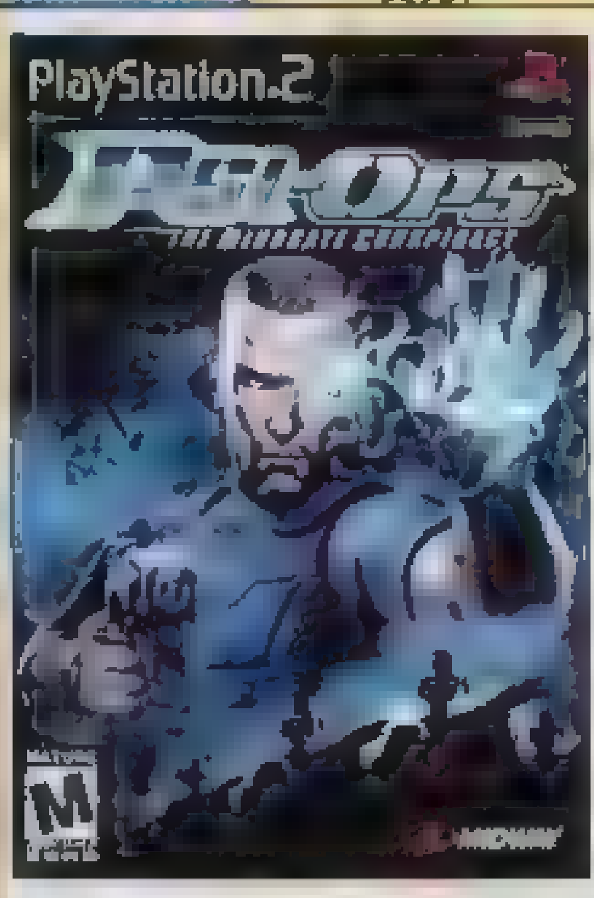
樱坂消防队	Irem	6月10日	★★★★☆
PS2 樱坂消防队		ACT	UCG评分：24
1～2人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：4.1万
6800日元	无对应周边		文：阿迪



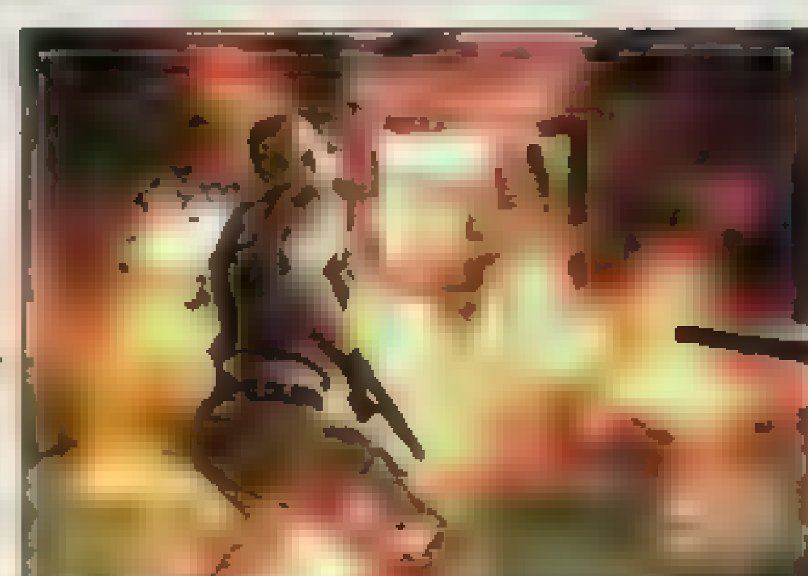
《樱坂消防队》是一款从细处着眼，刻画人物内心世界的火场救灾游戏。虽然成本只能归为小品级，但是其所具备的上佳素质却足以晋升一流游戏之列。在火场中必须沟通顺畅，才能保证判断正确。本作的系统界面简洁直观，玩家能够一目了然地把握整个火场的形势，从而以最短时间向队员作出正确的指示。而在技巧性方面，熟练运用两种喷水模式、灭火喷枪以及直升机、消防坦克等大型灭火装备也是一件挑战性与趣味性兼备的事情。在火场中所收集的遗留品和营救的生还者，以及玩家自身的推理决定将为游戏的多分支、多结局的剧情发展起到重要的推动作用。



超能力特工	Midway	6月14日	★★★★☆
Multi Psi-Ops：The Mindgate Conspiracy		ACT	UCG评分 25
1人	推荐玩家年龄：17岁以上	美版	推定销量 —
49.99美元	对应机种为PS2及Xbox		文：GOUKI



游戏以近未来的科幻世界为背景，剧情没有什么出彩的地方：一个接受过超能力手术的特工在战斗中慢慢恢复自己记忆，"领悟"到更多新的超能力来与更强大的敌人战斗。游戏的画面、音乐不俗，主题曲更是令人为之一振！人物设定是标准的美式风格，主角造型非常粗犷，是标准的战士形象。**游戏真正出彩的地方在于它的超能力设定以及超强的物理引擎**，虽然可以用精神力操纵物体以非常规的方式移动，但一切让人感觉都是那么真实自然。各种超能力给玩家的攻略带来多种可能，个性化的玩法层出不穷。关卡的设计也非常完美地契合了各种超能力，让玩家有全新的体验。



2004年度小编心目中的十佳游戏

《塞尔达传说 神奇的小人帽》(GBA)
《山脊赛车PSP》(PSP)
《火焰之纹章 圣魔之光石》(GBA)
《瓦里奥制造 大回转》(GBA)
《瓦里奥制造 摸摸乐》(NDS)
《超级马里奥64DS》(NDS)
《约束之地 利维艾拉》(GBA)
《特鲁尼克大冒险3》(GBA)
《纸片马里奥RPG》(NGC)
《塞尔达传说 4支剑+》(NGC)



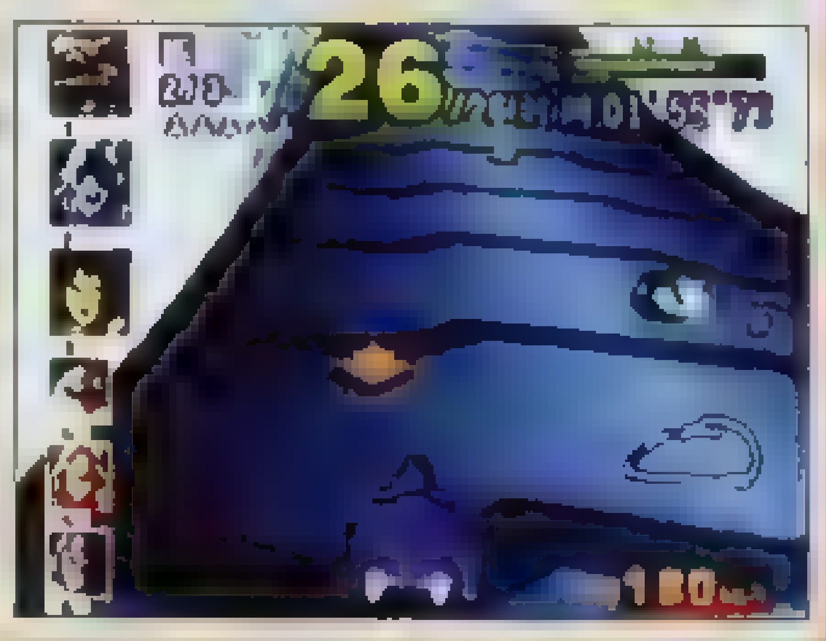
我的2004年游戏生活：回想一下2004年，自己真正爆机的游戏还真是屈指可数了，工作越来越忙，能真正闲下来玩游戏的时间还真不多，而且好游戏是一个接一个，根本就玩不过来，NGC的《4支剑+》玩了1年还在第7大关，GBA的《圣魔》还停在14话……当然我一定会完成的。不过，本年最爱的游戏——《塞尔达传说 神奇的小人帽》还是一口气爆机了，酣畅淋漓，真是好游戏。年底两部新掌机的游戏令我充分感受到NDS、PSP各自的特色，《山脊赛车PSP》的画面和爽快是让我心折，而《超级马里奥64DS》的迷你游戏相当有趣，玩起来不能自拔。

www.plumbook.cn

F-Zero X 未来赛车（中文版）	iQue/Nintendo	6月15日	★★★☆☆
神游机	F-Zero X 未来赛车	RAC	UCG评分：—
	1～4人　推荐玩家年龄：全年龄	中国大陆版	推定销量：—
	人民币48元　对应共游机与共游盒		文：多边形



本作是神游机上“速度”最快的一款游戏，原作在N64上就曾获得过无数奖项，而神游公司在经过细致的中文化之后（包括语音部分），令本作在神游机上的表现更为完美。画面方面虽然在现在看来虽然有些寒酸，但是**那种令人窒息的速度感却是连现在很多赛车游戏都不具有的**。游戏模式也是异常丰富，除了与众多强手一争高低的大奖赛模式，还有为了打破纪录而进行的“挑战纪录”模式与尝试让所有选手退出比赛的“死亡竞赛”模式，当然更少不了的是可多人竞技的“对战”模式，多样的玩法极具挑战性，而最多支持4人同机对战无疑让游戏性大幅增加。



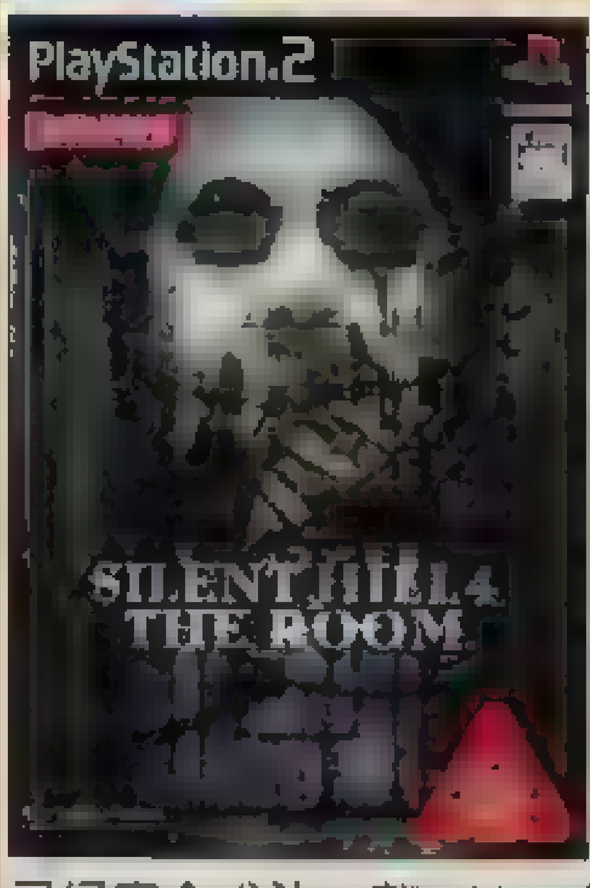
长空超翼神	ARIKA/CAVE	6月17日	★★★☆☆
PS2	エスプガルーダ	STG	UCG评分：—
	1～2人　推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量：1万
	6800日元　无对应周边		文：纱迦



本作由制作过“《首领蜂》系列”的CAVE公司开发，是同名街机作品的移植版。**游戏的系统很有特色，获得大量分数时极具快感。**PS2版以超越街机版为目标进行移植，加入了两位街机版中没有的角色。CAVE的射击游戏一向以人设见长，本作加入的画廊模式可以让玩家随时鉴赏游戏中出现的精彩美图。而全新的ARRANGE模式则会令玩家体会到与街机版完全不同的游戏感觉，老玩家也能够从中体会到游戏新的乐趣。针对游戏的核心系统“觉圣”不太容易理解的特点，PS2版准备了非常体贴的练习模式，只要苦练就一定能够成为高手！



寂静岭4 密室	Konami	6月17日	★★★☆☆
Multi	Silent Hill 4 The Room	AVG	UCG评分：21
	1人　推荐玩家年龄：15岁以上	日版	推定销量：—
	6800日元　对应机种为PS2及Xbox		文：多边形



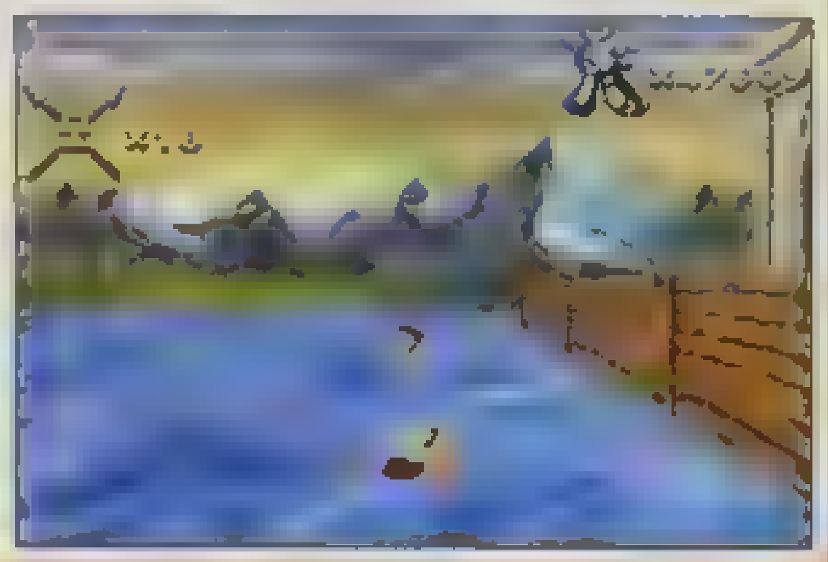
越害怕却越想继续游戏，这就是“《寂静岭》系列”的一大特色。作为系列最新作，系统方面做了大胆的革新，取消了前几代作品中非常有代表性的收音机和手电筒，并增加了携带道具数量限制的设定，能够自由出入的洞穴增加了一点点策略性。画面和音乐就不必赘言，能达到这个高度的作品没有几款。故事情节方面一贯的晦涩，与前几作的关系十分紧密，在解开前作遗留问题的时候又留下新的疑问，已经完全成为一款FANS向游戏。最大的缺憾在于很多经典的文字解谜谜题在本作中完全看不到，取而代之的是更多的动作解谜谜题，令本作文化内涵大为降低。



阿斯特利斯和奥贝利克斯XXL	Atari/Atari	6月18日	★★★☆☆
GBA	Asterix & Obelix XXL	ACT	UCG评分：—
	1人　64M　推荐玩家年龄：7岁以上	欧版	推定销量：—
	29.99美元　无对应周边		文：马修



有GBA 3D竞速游戏成功制作经验的Atari所制作的**GBA上第一款真正的3D ACT**！游戏依旧是系列中那一胖一瘦的两个主角的冒险，冒险舞台设在古代欧洲，雪山、宫殿、城堡等电影上熟悉的场景在GBA上以3D方式很好地表现出来，远景非常细腻漂亮，但近景却马赛克严重。游戏中登场敌人种类很丰富，重甲骑士、狮子甚至盾牌方阵都有登场，但主角的攻击招式过于单一，到了后期要达成百人斩的战斗时，会让玩家觉得非常枯燥。两个主角能力各不相同，游戏中多处要分别用到他们的灵活和力气来解谜。而在紧张的战斗之余，还有速度感十足的划水、滑雪类的奖励关卡。



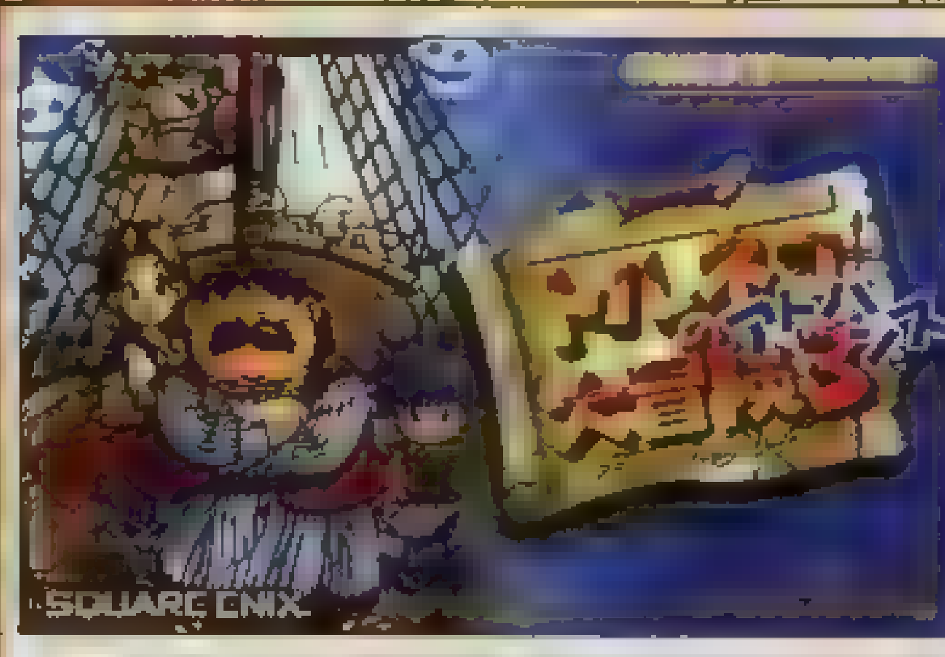
横冲直撞3	Atari/Reflections	6月21日	★★☆☆☆
Multi	DRIV3R	ACT	UCG评分：18
	1人　推荐玩家年龄：17岁以上	美版	推定销量：—
	49.99美元　对应机种为PS2及Xbox		文：GOUKI



游戏继承了前两作的特点，以驾驶为主，追尾视点的第三人称动作为辅。卧底警察坦纳需要完成老大交给他的多项任务，从而取得组织的完全信任，逐渐接触到犯罪组织的核心事业，目标就是将关键人物一网打尽。相比前作来说，本作画面上的加强是非常明显的，但与同时期的同类型游戏相比还是有一些差距。在屋内的主视点射击模式是新增的，不过由于游戏本身帧数不够的原因，会让人觉得有些头晕。游戏的核心——驾驶部分做得还不错，各种车辆的特性表现得比较到位，迈阿密、尼斯和伊斯坦布尔这三座风格迥异的城市也让玩家在游戏的时候感觉不至于那么无聊。



特鲁尼克大冒险3 Advance	Square Enix/Chunsoft	6月22日	★★★★☆
GBA	トルネコの大冒険3アドバンス	A・RPG	UCG评分：24
	1～2人　128M　推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：11.7万
	5800日元　对应GBA专用通信对战线		文：LiKY



继成功移植了PS版《特鲁尼克大冒险2》之后，GBA又将PS2版的《特鲁尼克大冒险3》进行了移植。游戏的画面和音乐不可避免地有些缩水，不过系统和剧情都得到了完美的保留。游戏前期玩家要操纵特鲁尼克为解救儿子波波罗而到各个迷宫中冒险，而到后期玩家还可以操纵波波罗，波波罗可以收复怪物同伴，具有与特鲁尼克完全不同的特性。作为传统的“不可思议迷宫”游戏，游戏最大特色就是每次进入迷宫时迷宫的构造都不相同，所以耐玩度相当高。**GBA版在原PS2版的基础上又新增了4个新迷宫，每个都是99层，**满足那些喜欢挑战的玩家。



www.plumbook.cn

洛克人 周年纪念珍藏版	Capcom	6月22日	★★★☆☆
Multi	Mega Man Anniversary Collection	ACT	UCG评分：21
	1～2人　推荐玩家年龄：全年龄	美版	推定销量：－
	29.99美元　对应PS2、NGC、Xbox		文：阿修罗



作为**美国方面的《洛克人》15周年纪念作品**，游戏的素质的确是无可非议的，尤其是其收集内容的齐全更是令FANS称道。不过就其内容本身来说，倒是只能用"冷饭"来形容。各代作品都是忠实移植"，尤其是最初几代和FC极度相似的画面更是令当年的老玩家感动不已。比较少见的两作街机版格斗游戏却以隐藏要素的形式出现，多少有点不妥。对于喜欢怀旧的玩家来说，从操作感到秘技等要素的完全移植无疑是一大福音。不过考虑到玩家熟练度的下降，厂商对于游戏的难度还是做了一些调整的，以前没有通关过的玩家也不会觉得太难上手。



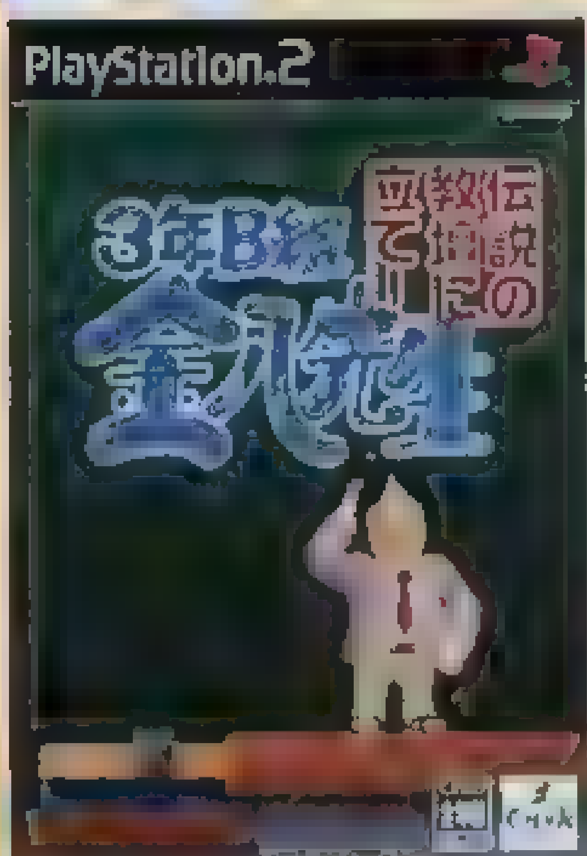
J联盟创造职业球会！'04	SEGA	6月24日	★★★★☆
PS2	J LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！'04	SLG	UCG评分 25
	1人　推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 34.5万
	6800日元　对应PlayStation BB Unit		文：阿迪



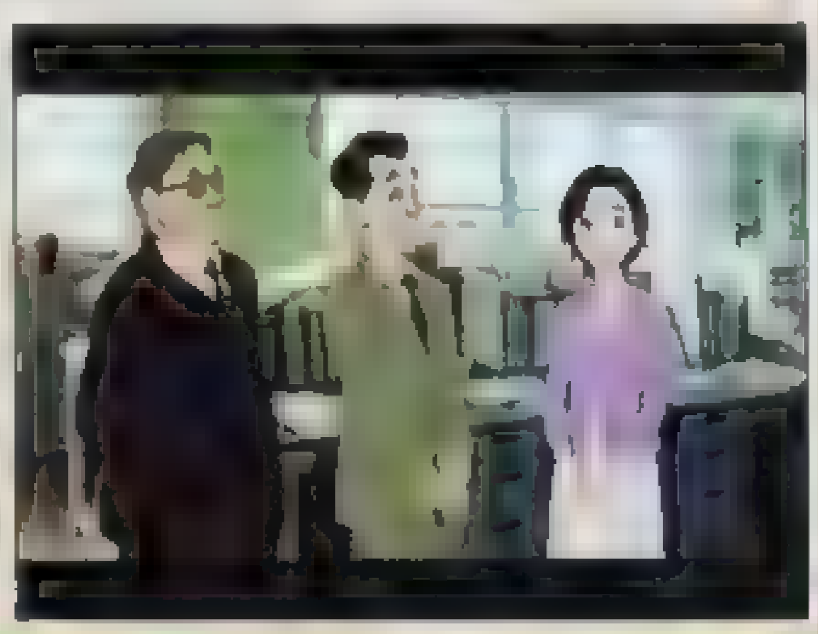
"《球会》系列"最大的特色在于育成，**本作在育成方面的表现博大精深**。相比前作，本作提高最为明显的部分是读盘时间。此外，各种快捷菜单也节省了玩家在几个系统界面间频繁切换所浪费的时间，使得游戏的连贯性得到了提升。对应全新的2004～2005赛季资料，球员们都以崭新的风貌出现在本作之中。个人战法和阵型Combo的创新使得玩家在排兵布阵和选择主教练这两方面有了更多的组合搭配，有助于提升游戏的自由度。不过，在本作中依然存在着诸如日本现役球员年龄能力提升、国家队集训能力提升、转会外援无限制等等BUG。



三年级2班金八老师 屹立在传说的讲台前！	Chunsoft	6月24日	★★★☆☆
PS2	3年B组金八先生 伝説の教壇に立て！	AVG	UCG评分 25
	1人　推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 4.1万
	6800日元　无对应周边		文 阿修罗



作为创社20周年的纪念作品，ChunSoft在制作游戏时的确下了很多心思。采用重头电视剧集作为游戏题材，起用知名动画小组担任画面制作，由当红女优演唱主题曲，这些都让游戏天生具备了足够的吸引力。将文字冒险游戏一贯的选项变成了卡片，这样更加直观，可谓继承和发扬并重。在剧情方面，制作过无数脍炙人口的音响小说的ChunSoft自然也是信手拈来。游戏流程中完全没有字幕（但是在单独的界面中可查看剧本），使得作品整体的"电视剧感"非常强烈，不过对于日文听力不到家的朋友来说就麻烦了。才能开花和多周目的设定让重复游戏成为了可能。



异度传说 二章 善恶的彼岸	Namco	6月24日	★★★★☆
PS2	ゼノサーガ エピソードII 善悪の彼岸	RPG	UCG评分 25
	1人　推荐玩家年龄 12岁以上	日版	推定销量 25.7万
	6980日元　无对应周边		文 邪魔天使



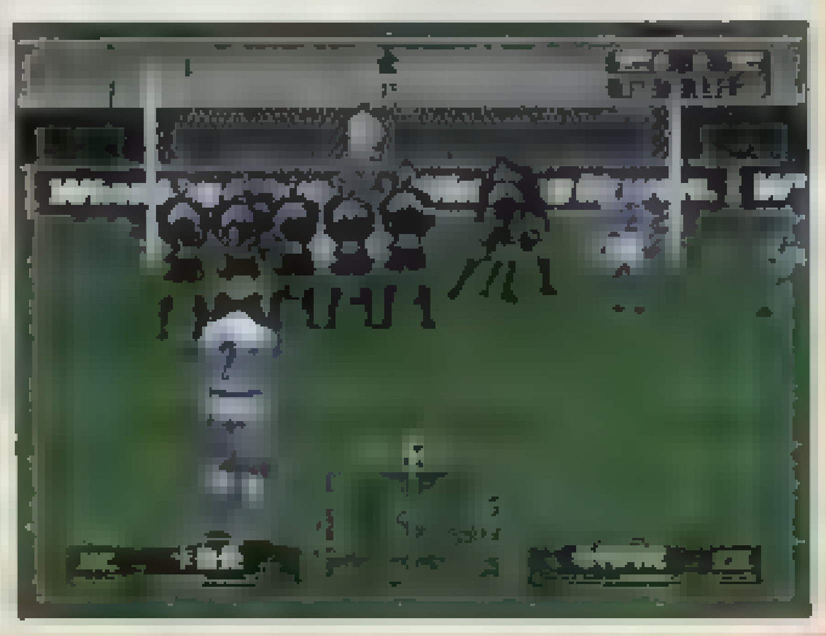
"《异度传说》系列"的第二作。游戏在画面、系统上都作了进一步加强，特别是人设，在改变了风格之后更能使人接受。剧情依旧是本作的看点，**厚重的世界观以及运用得更纯熟的镜头表现让人感觉像是在看电影**。游戏战斗系统进行了大幅强化，STOCK系统的加入让战斗产生了多变化。弱点区域的导入让游戏更有战略性，对敌人弱点区运进行连续攻击后就会形成Break，进而可以连上更强的技巧。游戏在隐藏要素方面做得很好，36个任务环环相扣，要想完美就必须完成这些任务。游戏的读盘缓慢还是没有得到解决，而且居然不对应硬盘，长时间的读盘可能会让人有些厌烦。



实况足球 胜利十一人7 国际版	Konami	6月25日	★★★★☆
PS2	实况足球 胜利十一人7 国际版	SPG	UCG评分 －
	1～8人　推荐玩家年龄·全年龄	中国大陆版	推定销量 －
	168人民币　对应多重控制连接器		文 GOUKI



最强的足球游戏系列首次推出的中文版。事实上本作在系统上是与欧版的《PES3》完全一致的，游戏的语音也采用的是英文。游戏的系统部分与2月在日本发售的《国际版》并不相同。游戏的系统经过了完全汉化，完全简体字的界面让玩家感觉非常亲切。但由于许多国家仍然没有得到相关的实名授权，因此包括中国国家队在内的许多球队都无法以实名登场，甚至连足球也是最普通的黑白足球。游戏最有本土特色的地方在于编辑系统引入了汉语拼音的文字输入方式，这样玩家就可以很方便地对球队以及球员的名字进行修改了。（上图为日版封面）



2004年度小编心目中的十佳游戏



《银河战士 PRIME2 暗之回响》(NGC)
《数码恶魔传说 天魔变》(PS2)
《超级机器人大战MX》(PS2)
《战国无双 猛将传》(PS2)
《纸片马里奥RPG》(NGC)
《洛克人X 突击任务》(NGC)
《银河战士 零点任务》(GBA)
《塞尔达传说 神奇的小人帽》(GBA)
《大合奏！乐队兄弟》(NDS)
《文字解谜 大辞典》(PSP)

我的2004年游戏生活：在阿修罗2004年的十佳游戏中，有5款任天堂游戏，4款掌机游戏，3款PS2游戏和2款NGC游戏。这个表单充分显示了阿修罗掌机出身、"人（任）犯代表"、杂食性的"邪恶本性"！2004年的好游戏其实远不止这些，从系列作品角度来看，2004年阿修罗的主要战绩是2款《银河战士》、2款《塞尔达》、3款《机战》（含前年的《第2次α》）、4款《洛克人》。从机种上上来，旧掌机GBA的末期和新世代掌机的初期都有不少好作品，但还有更大的发展空间；PS2作为最大众的主机也有最大众化的作品，NGC上则都是任天堂的精作，Xbox风格虽然不同，但是《神鬼寓言》这样的作品依然可以称为佳作。

www.plumbook.cn

蜘蛛侠 2

蜘蛛侠 2	Activision	6月28日	★★★☆☆
Multi	SpiderMan 2	ACT	UCG 评分：24
1 人	推荐玩家年龄：13 岁以上	美版	推定销量：—
49.99 美元	对应机种为 NGC、PS2 及 Xbox		文：猫太



以电影为主题的游戏数量不少，但这款以同名电影为题材的作品确实有着不同凡响的魅力。玩家在游戏中的主要目的是要维持纽约市的治安，主人公蜘蛛侠可以利用手上喷出的蜘蛛丝在纽约的大楼间高速来往，**电影中蜘蛛侠那种淋漓畅快地在纽约混凝土森林中穿梭的快感能够在游戏中得以忠实再现**。游戏根据地图上出现的颜色标记和附近市民们发出的求救声接受任务。



在完成了这些任务后可以得到英雄点数，并可以在商店中购买更多强力的技能和花哨的动作。游戏不但画面流畅，而且各种原创的剧情也相当有迫力。相信就算玩家没看过电影也能感受到本作的魅力。

七月

■微软公布财务报表，Xbox 全球出货量已经达到 1550 万，其中[illegible]已经达到[illegible]万台。Xbox 已经占领美国 33% 的市场份额，软件[illegible]去年同期增长[illegible]50%。微软认为他们占领市场份额的目标[illegible]。

■《最终幻想》之父，坂口博信宣布成立新的游戏公司[illegible]。

■[illegible]斥资 1800 万美元收购鼎鼎大名的"Renderware"技术的开发[illegible]公司，Criterion 同时也是备受关注的赛车游戏《火爆狂飙》[illegible]。

■索尼确认 PS3 采用蓝光光碟为主要媒体，蓝光光碟目前的最[illegible]。

■[illegible]一年一度的"PlayStation Meeting"在东京举[illegible]宣布将在 2005 年 E3 展上提供 PS3 的实机试玩。

■[illegible]突如袭来，任天堂就对外公布了 NDS 的新造型，[illegible]正式确认 Nintendo DS（NDS）就是这台"异质掌机"的最终名[illegible]。

大金刚康茄鼓 2 劲歌狂欢

大金刚康茄鼓 2 劲歌狂欢	Nintendo/Namco	7月1日	★★★★☆
NGC	ドンキーコンガ 2 ヒットソングパレード	MUG	UCG 评分 —
1～4 人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 10.7 万
4500 日元	对应木桶康茄鼓		文：阿修罗



准确来说，本作只是去年发售的《大金刚康茄鼓》的资料碟，这一点从其售价上即可看出。要想体验游戏的真正感觉，必须使用NGC的专用周边木桶康茄鼓才能找到感觉，只不过要轻一点拍康茄鼓，不然手很快就会痛的哦。而此周边已经在前作随主机发售了，玩家并没有必要单独购买。作为音乐游戏，本作的选曲和前作完全不同，**除了加入了全新的 J-POP 歌以外，还有很多任天堂自己游戏的经典配乐**。不过游戏在基本的玩法上却没有改变，合作模式也得到了一定程度的强化，部分隐藏曲目只有在多人合作时才会出现。游戏在迷你游戏方面有所加强，追加了一些可以多人合作的专用游戏，让本作在与伙伴共同游戏时的吸引力更大。



超级大金刚 2

超级大金刚 2	Nintendo/Rare	7月1日	★★★☆☆
GBA	スーパードンキーコング 2	ACT	UCG 评分 -
1～2 人 64M	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 3.7 万
4800 日元	对应 GBA 专用通信对战线		文：LIKY



超任的 ACT 名作"《超级大金刚》系列"在 1 代移植 GBA 后不久，2 代也紧跟着在 GBA 上登场了。这款移植作品较好地还原了SFC版原作的特色，尤其是细腻的手感得到很好的保留，操作起来非常顺滑和流畅。玩家要操作灵活的小猩猩和长头发的迪迪两名角色在各个舞台冒险，包括火山、海底、海盗船等数个场景，途中要一边收集金币、香蕉等道具，一边躲过机关、打倒敌人，同时还经常可以得到各种动物同伴的帮助，比如乘上犀牛横冲直撞、骑上箭鱼在海底冲刺等等。**游戏有着丰富的隐藏要素，金币以及相片的收集是一件浩大的工程**，需要玩家反复探索。

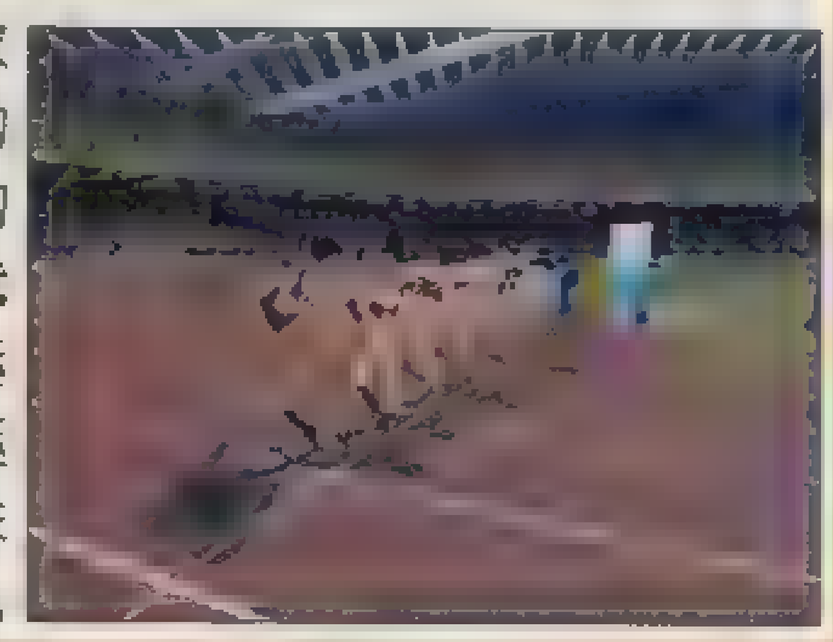


雅典 2004

雅典 2004	SCEE	7月2日	★★☆☆☆
PS2	ATHENS 2004	SPG	UCG 评分 21
1～4 人	推荐玩家年龄：全年龄	欧版	推定销量 —
39.99 美元	[illegible]		文：阿迪



在雅典奥运会开幕前夕发售的一款应景之作，相信其意义也只是重在宣传，因为游戏本身的素质实在令人难以恭维。由于需要反复持续连打○、×键的缘故，田赛、游泳、体操这几个项目的键位操作堪称"手柄杀手"。一场 400 米比下来，玩家手指的感觉也一定不太好受。不过，本作的教学模式还算比较详尽，使玩家在轻松上手的同时也能够了解到奥运的相关知识。如果玩家对于运动有兴趣的话，**不妨通过本作来了解一下现代竞技体育的各个项目**，毕竟生命不息，运动不止。总而言之，本作虽然拥有奥运会独家授权，但是其游戏素质却远未达到奥运会在人们心目中的相应水准。



牧场物语 美妙人生 女生版

牧场物语 美妙人生 女生版	MMV	7月8日	★★★★☆
NGC	牧场物语ワンダフルライフ for ガール	SLG	UCG 评分：-
1 人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：1.8 万
6800 日元	对应 NGC-GBA 专用通信线		文：纱迦



玩家要扮演一位厌倦都市生活的女孩在忘忧谷中度过自己的人生。游戏分为六章，描述了主人公从结婚生子到养儿防老的全部过程。种植、畜牧和钓鱼依然是游戏的重点所在，与谷中与原住民之间的交流也是魅力十足。**游戏采用多结局制，究竟能和孩子迎来怎样的结局完全看玩家的表现**。本作还可以与 GBA 版《牧场物语 矿石镇的伙伴们 女生版》联动，从而获得少量新要素。和2003年在NGC上登场的男生版比起来，游戏并不仅仅只是将主人公换为女性这么简单，除了恋爱事件是全新的之外，还针对男生版的缺点进行了大幅改正，并缩短了通关时间，令游戏乐趣大增。



www.plumbook.cn

数码恶魔传说 天魔变	Atlus	7月15日	★★★★☆
PS2 DIGITAL DEVIL SAGA~アバタール・チューナー~		RPG	UCG评分：26
1人	推荐玩家年龄：15岁以上	日本	推定销量：15.3万
6980日元	无对应周边		文：邪魔天使



作为“《女神转生》系列”最新的分支，该作是“《数码恶魔传说》两部曲”的第一部。**游戏剧情改编自著名小说家五代裕的连载小说**，而系统相较“《真·女神》系列”进行了巨大的改变。曼斗罗的技能盘修得系统让游戏在技能修得方面更有策略性，金钱的制约让前期在曼斗罗的选择上要颇费一番脑筋，而技能习得后可以随时更换，这样一来在技的装备上选择性更大。“食”的系统是本作的一大特色，通过特定的技吞食敌人，可以获得更多的技能点数，从而更快地习得技。游戏的画面秉承了《真·女神Ⅲ》的精美与细致，而读盘速度也非常快，另外，游戏的声优阵容也非常豪华。



鱼仔 拯救水塘大作战（中文版）	SCEH	7月15日	★★★☆☆
PS2 鱼仔 拯救水塘大作战		ACT	UCG评分：22
1人	推荐玩家年龄：全年龄	中国台湾版	推定销量：—
新台币1560元	无对应周边		文：猫太



本作是一款充满了休闲和温馨感觉的作品。玩家控制的是河中的一条小鱼，**它并没有什么特殊的能力，要靠自身的吞食能力和鱼尾的拍打能力通过各种难关**，可以说是十分真实的设定。在充满了危机的小河中，玩家除了需要解开各种谜题到达新的地点、吞食其他生物填饱肚皮外，还要冒着被钓上的危险来帮助各个区域的传说之主，以得到他们的帮助，拯救小河即将面临的危机。虽然玩法简单，但事实上要在水中很好地控制主人公行动并不是件容易的事，所以在操作上需要玩家适应。另外吞食不同生物和夺取鱼钩可以收录到图鉴中，保证了游戏的耐玩度。



Sudeki	Microsoft/Climax	7月20日	★★★☆☆
Xbox Sudeki		A·RPG	UCG评分：22
1人	推荐玩家年龄：12岁以上	美版	推定销量：—
49.99美元	支持HDTV 480p、支持杜比5.1环绕立体声		文：星夜



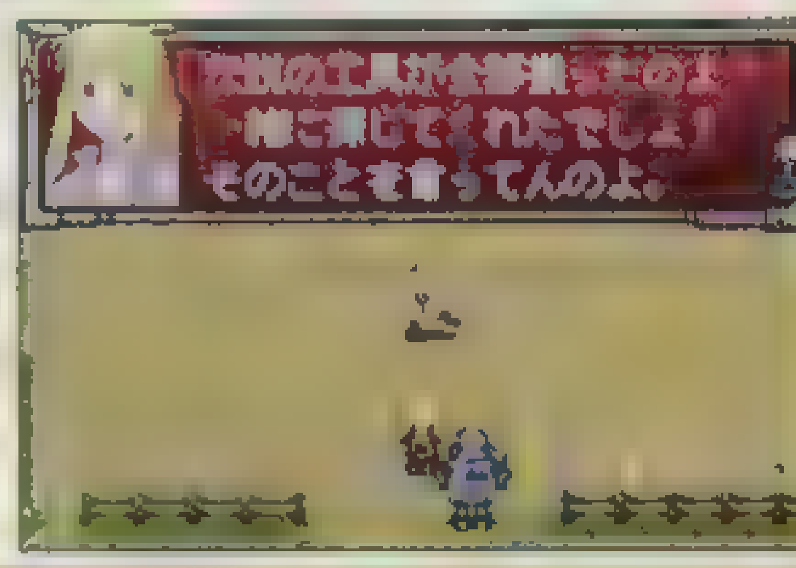
由擅长开发赛车游戏的Climax制作的一款动作RPG，以数百年前黑暗王与光明王两兄弟的冲突为背景，讲述了作为昔日四勇者化身的四名英雄联手，再度打败黑暗王的故事。本作的战斗系统非常丰富，分为近身攻击、远程射击和魔法攻击这三种方式，**远程攻击更是采用了FPS的方式**。在游戏过程中玩家主要控制一名角色，而其余几名则由电脑的AI控制。游戏AI水平相当高，玩家还可以将AI类型设定为攻击、防守以及撤退三种。本作画面相当华丽，战斗场面非常精彩，必杀技和连续技的操作既简单又实用。并且游戏中所有角色都有真人配音的。



钢之炼金术师 回忆的奏鸣曲	Bandai	7月22日	★★☆☆☆
GBA 鋼の炼金术师 想い出の奏鸣曲		RPG	UCG评分：21
1~2人 64M	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：6.9万
4800日元	对应GBA专用通信对战线		文：铭风



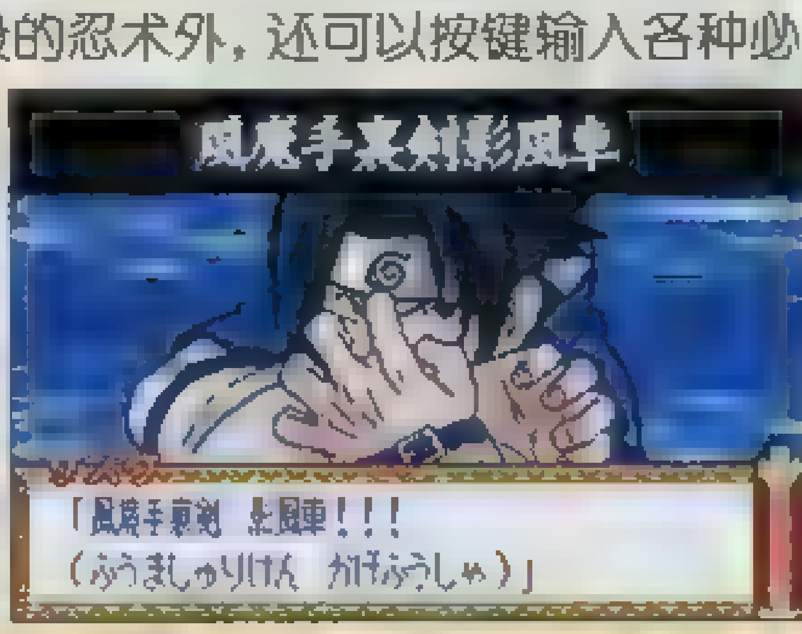
和之前推出的《迷走轮舞曲》一样，本作也是以艾鲁历克兄弟俩和原创新角色之间的故事为主线，然后由众多原著中的人气角色参与展开的全新故事。相对前作来说本作的画面稍有改进，每个角色发动技能时的特写也经过重新绘制。不过本作系统上的变更较少，依然要利用元素卡片的合成来通过特定地点。不过战斗系统做了变更，角色的特技能够附加元素卡片，炼成攻击所需时间也变长了。**游戏中的最大亮点便是人气女主角温莉能够加入和主角共同进行战斗**。同时在战斗中利用她的炼成枪也能够像主角一样用元素卡片进行炼成，发动强力攻击。



火影忍者RPG 被继承的火的意志	Tomy	7月22日	★★☆☆☆
GBA NARUTO ナルトRPG 受けつがれし火の意志		RPG	UCG评分 —
1人 64M	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 13.3万
4800日元	无对应周边		文：猫太



本作冠以GBA上第一款RPG类的《火影忍者》之名。游戏以原作中成为下忍的剧情一直描述到击败我爱罗，主要剧情也没有过于偏离原作，可以说是十分体贴FANS。而**战斗的系统采用了类似ATB的行动系统**，所有行动顺序都采用图标表示，让人一目了然。除了能使用一般的忍术外，还可以按键输入各种必杀技，给予敌人重创。游戏的内容主要以接受任务为主，通过这些任务再导出主线剧情。而最让FANS感动的，就是能够在动画中出现的各个场景中自由来往，展开冒险。可惜遇敌的频率实在高得有点离谱，导致游戏的平衡性十分不佳。



2004年度小编心目中的十佳游戏



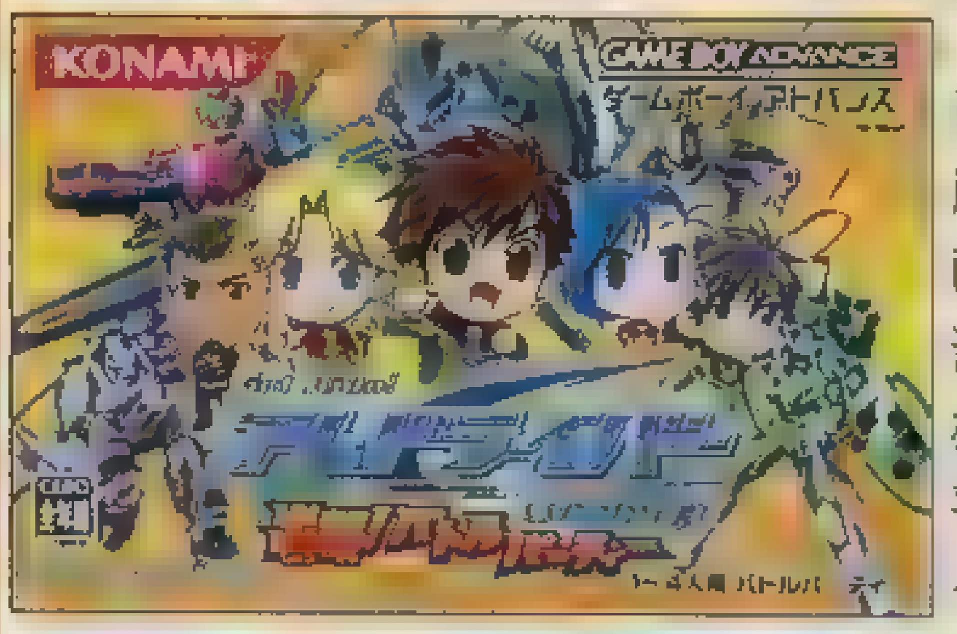
《瓦里奥制造 大回转》(GBA)
《街头霸王Ⅲ 三度冲击》(PS2)
《鬼武者3》(PS2)
《GT赛车4》(PS2)
《山脊赛车PSP》(PSP)
《塞尔达传说 神奇的小人帽》(GBA)
《瓦里奥制造 摸摸乐》(NDS)
《世界足球 胜利十一人8》(PS2)
《马里奥对大金刚》(GBA)
《横行霸道：圣安德里亚斯》(PS2)

我的2004年游戏生活：2004年的游戏业是走向全面成熟的一年，PS2、Xbox等主力机种都基本达到了顶峰，各类趋近完美成熟的游戏作品也层出不穷。虽然任天堂在家用机方面已无回天之力，但是GBA这棵摇钱树却让依然常青，特别是充满创意的《瓦里奥制造 大回转》让人不得不佩服“游戏性”这个东西还是任天堂能玩得转；PS2依然是最受欢迎的硬件，重磅大作频频出手，特别是年末的《GT赛车4》也是让人无话可说；新世代的掌机大战终于在年底不可耐地拉开了序幕，火拼伊始两家便拿出了看家本领，不过多边形更偏向于《山脊赛车PSP》那边一点点。（笑）

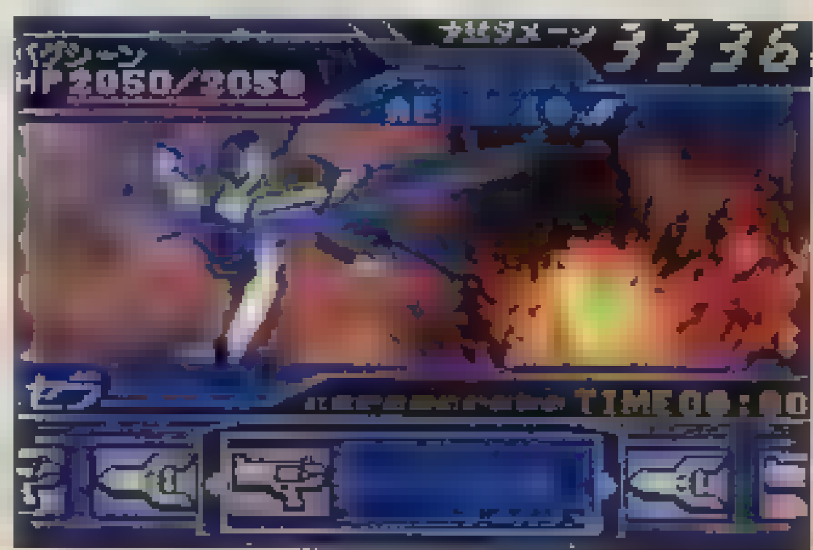
www.plumbook.cn

武装特骑 闪光英雄诞生!

武装特骑 闪光英雄诞生!	Konami	7月22日	★★★★☆
GBA	Get Ride! アムドライバー 闪光のヒーロー诞生!	RTS	UCG 评分: —
	1人 128M 推荐玩家年龄: 全年龄	日版	推定销量 —
	4980 日元 无对应周边		文 LIKY



《武装特骑》是konami公司于2004年推出的一款原创动画片，而GBA版的本作是根据该动画改编而来的第一款游戏。剧情讲述的是踩着滑板的机器特警英雄们对抗神秘机体、保卫地球和平的故事。游戏会随着剧情发展一个战场一个战场的前进，而战斗是实时进行的，敌我双方的各种行动都是在真实时间下进行的，玩家亲自操作一名主角行动，而敌人和同伴都是自主行动，当然玩家可以给同伴下达行动方针指令。**发动攻击或必杀技时画面就会立刻切换，可以看到极具魄力的攻击动画**，非常养眼，同时人物也会喊出热血的台词。不过本作流程太短，令人遗憾。

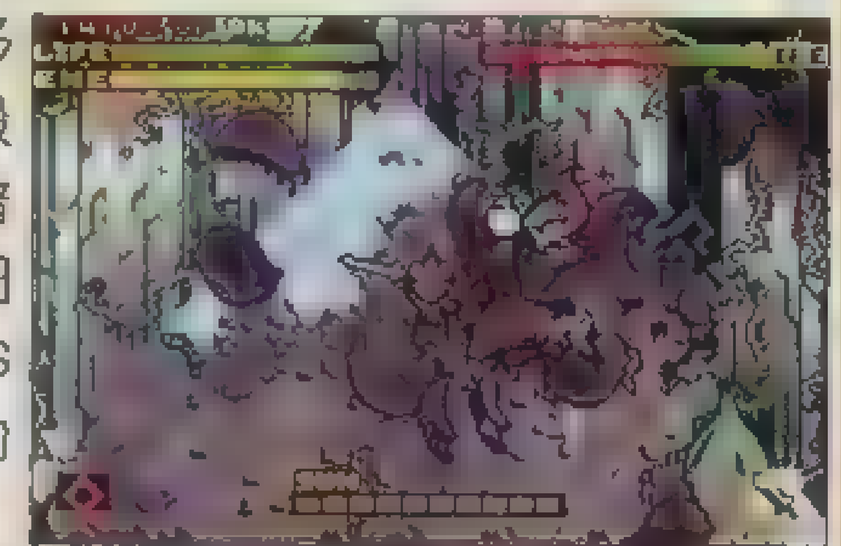


续・我们的太阳 太阳少年强哥

续・我们的太阳 太阳少年强哥	Konami	7月22日	★★★★☆
GBA	续・ボクらの太阳 太阳少年ジャンゴ	A・RPG	UCG 评分 26
	1~4人 128M 推荐玩家年龄: 全年龄	日版	推定销量 10.7万
	5400 日元 对应 GBA 专用对战线		文: 铭风



利用到阳光感应器的新系列游戏第二作。剧情上延续前作，我们的强哥回到了他的故乡——太阳街继续他的冒险。游戏中大幅度增加了角色的数量，除了前作中的暗黑少年，玩家还可以见到向日葵魔女等角色。系统变化较大，主角增加了许多新的技能。前作中的武器太阳枪被废除，主要武器变为了枪、锤等近战武器。随着游戏的进行，在街道内会出现许多商店，可购买道具和防具等，还能够锻造自己的武器。迷宫依然复杂，除了普通的推砖块谜题外依然有一些利用阳光才能破解的机关。迷宫最后的BOSS迫力十足，且各有弱点，对玩家的智力和技术都是考验。

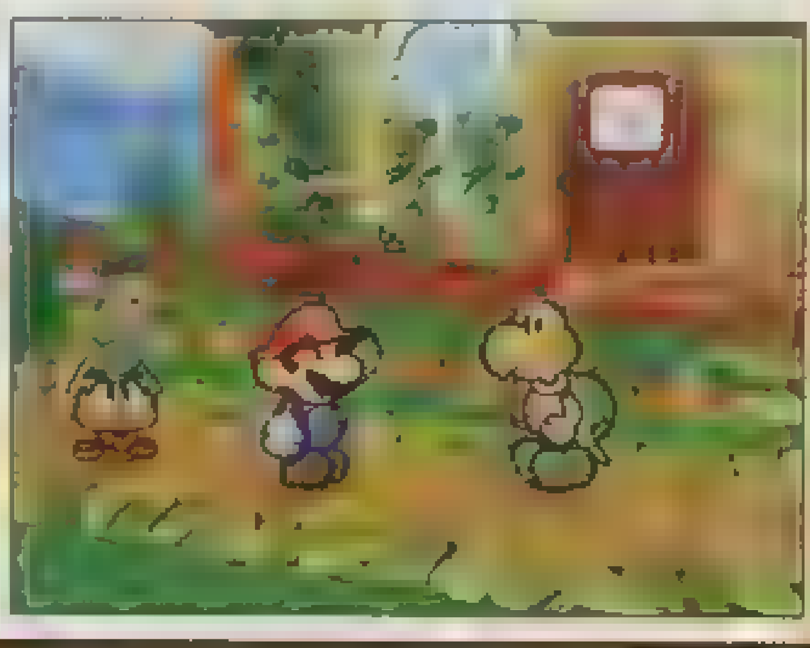


纸片马里奥 RPG

纸片马里奥 RPG	Nintendo	7月22日	★★★★★
NGC	ペーパーマリオ RPG	A・RPG	UCG 评分 25
	1人 推荐玩家年龄: 全年龄	日版	推定销量 39.8万
	5800 日元 无对应周边		文: 阿修罗

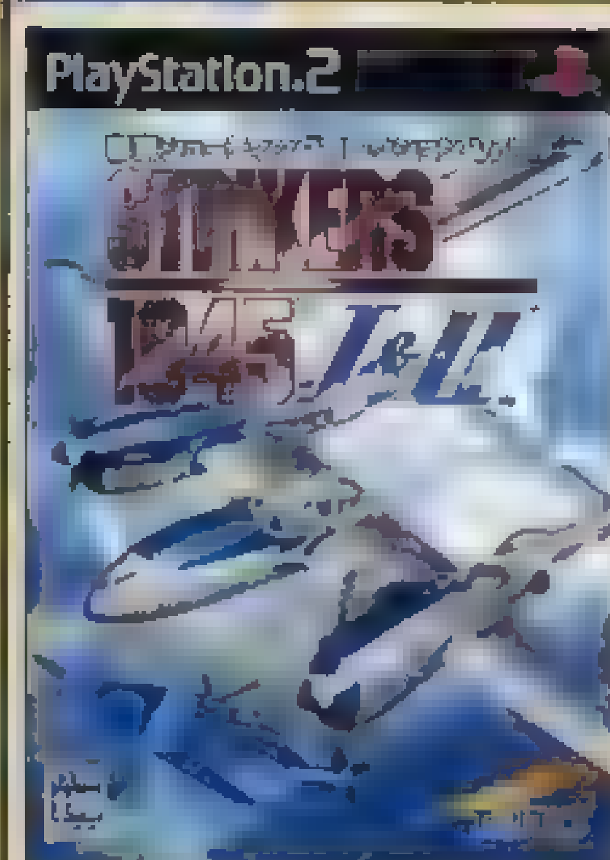


对于喜爱马里奥等任天堂系角色又苦于NGC上缺少RPG大作的朋友们来说，本作无疑是久旱之后"上天"赐予的甘霖！游戏继承了N64版《纸片马里奥》以及其他版本《马里奥RPG》的特色，**利用NGC的强大机能将游戏可爱的风格、纸片的感觉发挥到了极致**。游戏的系统基本和N64版完全相同，不过因为加入同伴的不同而让游戏起来的玩法又发生了不小的变化。比起去年发售的GBA版《马里奥和路易RPG》来，本作对于操作的要求相对较低，但是要想打出好成绩同样要求一定的水平。由于风格的原因，游戏中的节奏偏于缓慢，这也让游戏的流程显得比较漫长。



彩京射击收藏系列 Vol.1 打击者1945 I+II

彩京射击收藏系列 Vol.1 打击者1945 I+II	Taito X-nauts PSIKYO	7月22日	★★★☆☆
PS2	彩京シューティングコレクション Vol 1 STRIKERS 1945 I & II	STG	UCG 评分 —
	1~2人 推荐玩家年龄: 全年龄	日版	推定销量 —
	6800 日元 无对应周边		文: 纱迦



"《打击者1945》系列"是上世纪90年代街机上最负盛名的2D纵版射击游戏之一。本作收录的系列的一二两代，是系列中最经典的两作，极具收藏价值。两代游戏中登场的10架战机都是二战中真实存在的，不同机体间的差异非常明显。本作由于是街机版的完全移植，所以没有加入任何新要素。只是根据电视游戏的特点加入了3种游戏模式，能够满足玩家的各种需求。两代作品的难度都不大，略加练习就能通关。二周目游戏时击坠敌机时会出现残弹，敌人的行动规律也会发生变化，难度激增。不过如果能以全金牌成绩打过的话，就能看到意想不到的"限制级"画面。

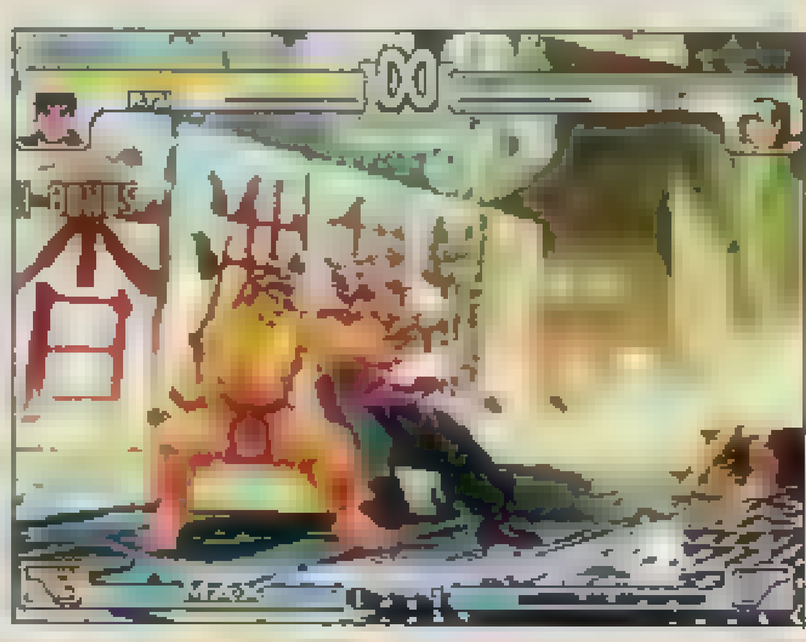


街头霸王III 三度冲击

街头霸王III 三度冲击	Capcom	7月22日	★★★★★
PS2	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE	FTG	UCG 评分 29
	1~2人 推荐玩家年龄: 全年龄	日版	推定销量 3.8万
	3800 日元 对应多种格斗摇杆		文: 胜负师



《SF3.3》最早于1999年诞生，是正统"《街霸》系列"目前的最后一作，在2D格斗史上有着崇高的地位，其经典程度毋庸置疑。该作曾于2000年推出过DC移植版，时隔4年终于推出了PS2版。PS2版具有60帧的流畅画面，与DC版相比增加了抗锯齿功能，并在100%的移植度以外还进行了细微的调整。个性化角色以及超凡的音乐、音效均可成为格斗游戏的范本。BLOCKING等精妙严谨的系统**使游戏的可塑性极高，具有同类游戏难以企及的平衡度。**本作的限定版由游戏、攻略本、DVD、拼图等内容构成，十分豪华，收藏性与游戏性同样无可挑剔。



太鼓之达人 四代目

太鼓之达人 四代目	Namco	7月22日	★★★★☆
PS2	太鼓の达人 あつまれ！祭りだ！！四代目	MUG	UCG 评分 —
	1~2人 推荐玩家年龄: 全年龄	日版	推定销量 15.6万
	4500 日元 对应专用太鼓控制器		文: 胜负师

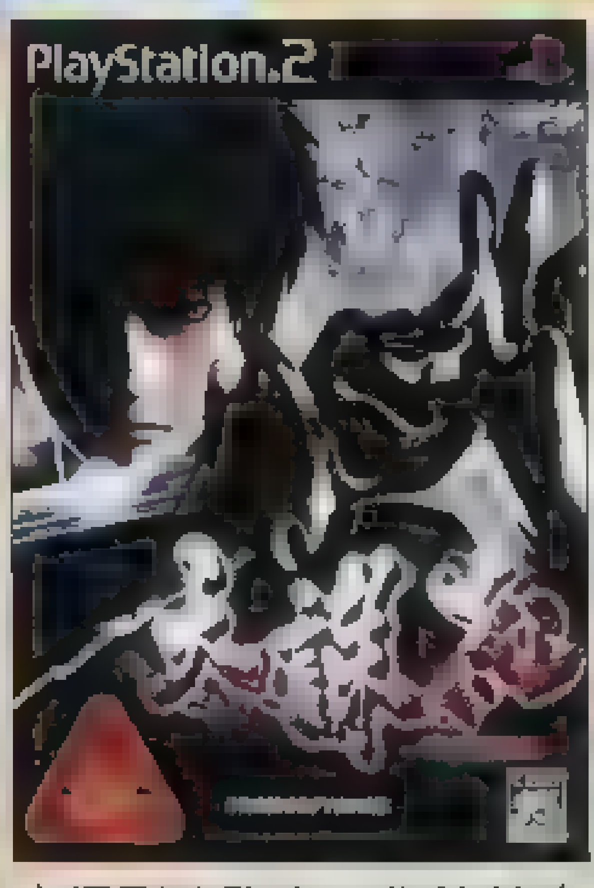


"《太鼓之达人》系列"可以说是当前音乐游戏界为数不多的依然保持旺盛生命力的作品，于去年夏季推出的《四代目》同样赢得了玩家的赞誉。本作的画面素质提升非常明显，色彩鲜亮，可爱的角色们造型也更加细腻。本作中收录的曲目达到了40首，**其中还包括我国女子十二乐坊的成名曲《自由》。**新增的三种迷你游戏也十分新颖有趣。与前作相同的是本作的难度也分为四个等级，初学者和达人都能找到适合自己的舞台。本作还新增了太鼓合战模式，可进行多人的组队对抗，与家人朋友同乐。2004年冬季还推出了以《四代目》系统为蓝本的《五代目》，同样可以给太鼓爱好者很多惊喜。



www.plumbook.cn

天诛 红（中文版）	FromSoftware	7月22日	★★★★☆
PS2 天诛 红		ACT	UCG 评分：24
1人	推荐玩家年龄：15岁以上	中国台湾版	推定销量：—
新台币1780元	日版7月22日发售，中国台湾版8月5日发售		文：阿修罗



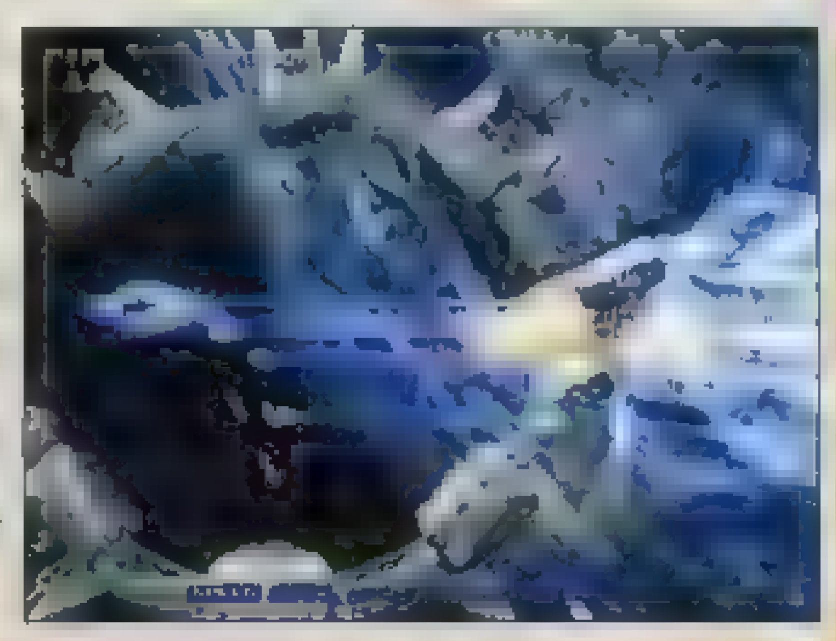
本作相当于系列的外传作品，时间上设定在1代和3代之间，没有传统主角力丸登场，取而代之的是新角色凛。本作的主线流程为彩女与凛两位主角交替进行的形式，**每一关都以时代剧的形式制作了片头和片尾**，这样的安排使得游戏的故事显得更加紧凑和吸引人。游戏系统方面，除了细节上的微调以外，加入了一些Xbox版《回归之章》中新增的忍术以及动作，忍术评价以及忍术习得系统也得到了改良。作为核心的忍杀系统中加入完美忍杀的判定以及全新的多人忍杀系统，使得整体表演性和动作性更佳。中文版则在日版之后很快就面世了。（上图为日版封面）



宇宙巡航机V	Konami	7月22日	★★★★☆
PS2 グラディウスV		STG	UCG 评分：25
1～2人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：5.7万
6500日元	无对应周边		文：阿迪



STG的传奇游戏系列《宇宙巡航机》的最新作。**本作的精髓在于武器装备中的子机类型，**子机的实战运用是衡量玩家操作技巧高低的关键所在。从Type1～Type4共四种子机活动模式，十几种辅助武器的搭配，都使得玩家在战术选择方面拥有更大的发挥空间。本作的难度适中，不过随着通关次数的增加，难度也会越来越大。达至256周目时，必须熟练地背版才能有所突破。从敌人的造型设计来看，本作的敌我机体设计缺乏创新，个别机械系BOSS给人以一种外强中干的感觉。此外值得关注的是，本作在剧情方面多少暗示了宇宙广阔无垠、无始无终的哲学思想。



最终幻想 I・II ADVANCE	Square Enix	7月29日	★★★★★
GBA ファイナルファンタジー I・II ADVANCE		RPG	UCG 评分：27
1人	128M　推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：27.1万
5800日元	无对应周边		文：[illegible]



"《FF》系列"的最初两作在GBA进行了完美的重制。在主线流程上并没有太多的新要素，但重新制作的游戏画面却很漂亮。游戏在系统上进行了一些改善，《FF Ⅰ》中将魔法使用次数改成了流行的"MP制"，而《FF Ⅱ》里对武器熟练度进行了一些调整，原有的练级BUG在GBA版里不复存在，让练熟练度方面难度提高了不少。GBA版在《Ⅰ・Ⅱ》两作里分别加入了"混沌之魂"、"重生之魂"两个模式，"混沌之魂"里可以遇到《Ⅲ》～《Ⅵ》的BOSS，玩家可以回顾以前的美丽时光；"重生之魂"是体验死去的同伴的故事，让人更全面地了解剧情。



洛克人X 突击任务	Capcom	7月29日	★★★★☆
Multi ロックマンX コマンドミッション		RPG	UCG 评分：25
1人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：3.4万
5800日元	对应机种为NGC及PS2		文：猫太



惊喜之作！**摇身一变成为RPG的本作不但没有失去"洛克人"的味道，而且还可以说是一款十分成功的RPG。**系统很好地借鉴了《FFX》，同时也加入了很多自身的特色，如"变身"系统。人设极为突出，虽然可用角色多达7名，但每个角色在都有自己的特点。在普通的行走时，游戏增加了一些动作要素，比如冲刺、躲避陷阱和解谜等。另外本作的隐藏要素也十分丰富，收集金币和挖掘道具（NGC版要素）都是增加耐玩度的要素。不过敌人种类偏少、遇敌率高是其缺点，幸好几乎100%的逃跑成功率很大程度上弥补了这个缺点。向所有洛克人游戏爱好者和RPG迷们推荐本作。



多鲁亚加的噩梦 不可思议的迷宫	Namco/Arika	7月29日	★★★☆☆
PS2 ザ・ナイトメア・オブ・ドルアーガ 不思议のダンジョン		A・RPG	UCG 评分：22
1人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：6.7万
6800日元	无对应周边		文：卡伦



虽然本作是Namco于1985年在FC上推出的《多鲁亚加之塔》的正统续作，**这次是由三家公司合作推出的：由Akira制作、Chunsoft授权、而Namco则担任发行工作。**本游戏将Chunsoft最著名的"《不可思议的迷宫》系列"的系统融入到了"《多鲁亚加之塔》系列"的迷宫中，而三大极具新意的原创系统——"女神的加护"、"即时回合制"以及"Another迷宫"也令游戏有了属于自己的特色。在难度方面，本作比起之前的作品降低了不少，而在系统人性化方面也做得相当不错，即使没有玩过前作或"《不可思议的迷宫》系列"的朋友也能很快上手。



2004年度小编心目中的十佳游戏



《影之心Ⅱ》(PS2)
《世界足球 胜利十一人8》(PS2)
《GT赛车4》(PS2)
《鬼武者3》(PS2)
《光环2》(Xbox)
《重生传说》(PS2)
《王国之心 记忆之链》(GBA)
《横行霸道：圣安德里亚斯》(PS2)
《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主》(PS2)
《忍者龙剑传》(Xbox)

我的2004年游戏生活：与2003年一样，2004年占据我休闲时间最长的游戏依然是"《WE》系列"的最新作，如果没有意外的话，2005年应该也是如此吧。原本没有受到多少人关注的《影之心Ⅱ》可以算得上是本年度给我最大惊喜的游戏，其剧情表现力及游戏性等诸多方面都令人称赞不已，而《王国之心 记忆之链》也极好地完成了它了连接一代与二代之间的任务。记得在写2003年的年终综述时，我曾列出了4款自己2004年最期待的游戏，但结果只有一款是在该年登场，不过这反而令我对2005年充满了更大的期待

www.plumbook.cn

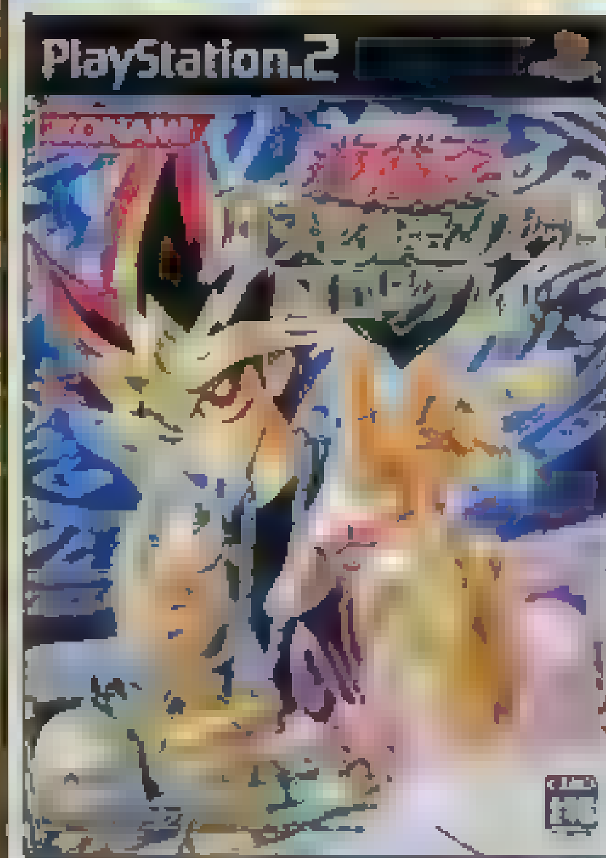
侍魂零	SNK Playmore	7月29日	★★☆☆☆
PS2 侍魂零		FTG	UCG评分 —
1~2人	推荐玩家年龄 15岁以上	日版	推定销量 —
6800日元	无对应周边		文：纱迦



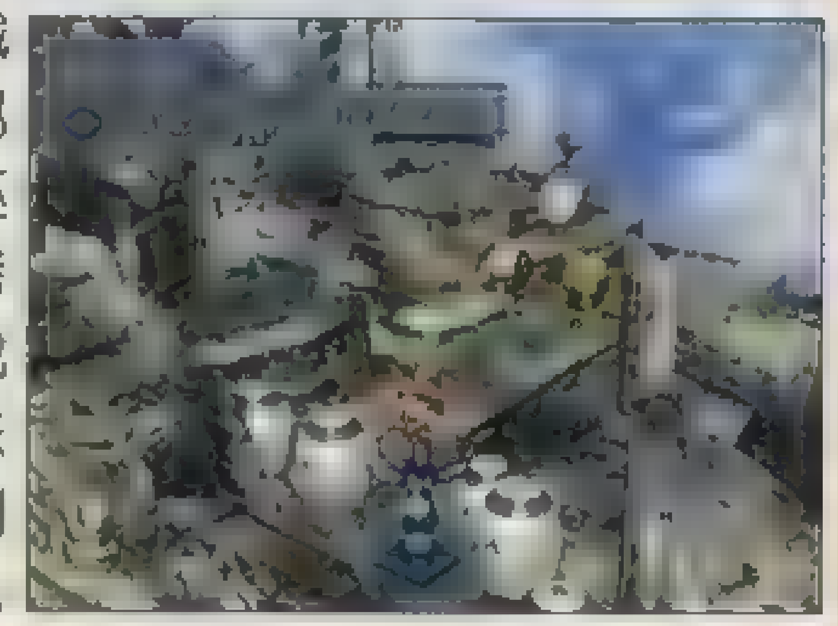
沉寂数年之后的人气剑术格斗游戏系列最新作！**本作的最大卖点在于请来漫画家和月伸宏担当主人公德川庆寅的设计工作。**游戏取消了以往的修罗和罗刹的剑质设定，把罗刹版角色独立出来成为新角色，从而使得角色数量大为增加。游戏的系统和之前的历代作品有极大变化，新加入的剑气槽设定强调对战时出手的时机，而无之境地系统蕴含多种变化。PS2版中可以使用街机版中不能使用的中BOSS黑河内梦路和万三六九，另外音乐可以选择混音版和原声版。但除此之外PS2版没有任何加强，可以说与街机版一模一样，而且读盘速度很慢，仿佛令人回到了PS时代。



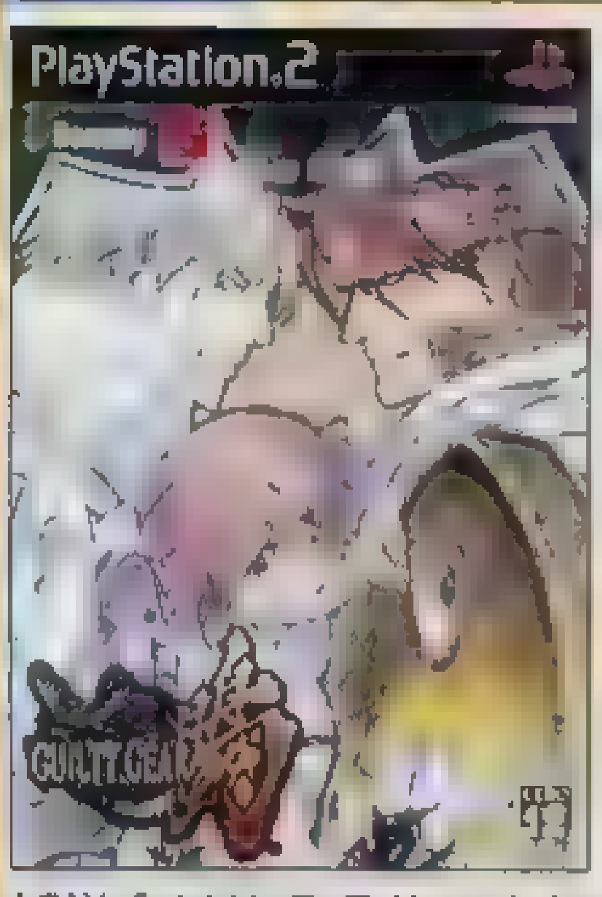
游戏王 胶囊怪兽斗技场	Konami	7月29日	★★★★☆
PS2 游戏王 カプセルモンスターコロシアム		S·RPG	UCG评分 —
1~2人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 0.8万
6800日元	无对应周边		文：D·S



一款战斗画面精美至极，在"《游戏王》系列"中足以傲视群雄的新《游戏王》。玩家在本作中要操纵自己的怪物军团前去挑战每个敌人并战胜他们，而且胶囊怪兽还能在不断的战斗中升级进化。**虽然摈弃了一贯的卡片战斗方式，但游戏中登场的200多只著名怪物依然能够让人感受到强烈的"游戏王"氛围。**战斗场景下的地形因素对作战部署影响很大，而且每关的地形效果截然不同，部分场景还会随着时间流逝而产生变化，非常考验玩家的临场应变能力。游戏初期战斗难度较大，单凭怪物的基础能力去和对手硬拼是绝对行不通的，而要利用地形效果和团队阵形才能克敌制胜。



罪恶装备 ISUKA	Sammy	7月29日	★★☆☆☆
PS2 ギルティギア イスカ		FTG	UCG评分：22
1~4人	推荐玩家年龄 12岁以上	日版	推定销量：7.4万
6800日元	对应PS2专用手柄分插器		文：沙罗



若问到最华丽的2D格斗游戏是什么，相信所有人都会不约而同地想到"《罪恶装备》系列"。本作原于2003年12月推出过街机版，因为**首次加入了可同时4人对战的系统**而受到了玩家广泛的关注。于PS2平台推出的移植版，则在系统方面加入了更多的新要素。类似于横卷轴式动作游戏的"GG爆烈模式"能令玩家享受到动作过关游戏的乐趣，同时，若使用特定角色机械KY MK2进行该模式的话，还能够学会其他角色的强力招式以便在对战等模式中使用。除前作角色全数保留外，本作还有3名全新角色登场！这些要素以及支持4人对战，令任何人都能进行一场火热较量！



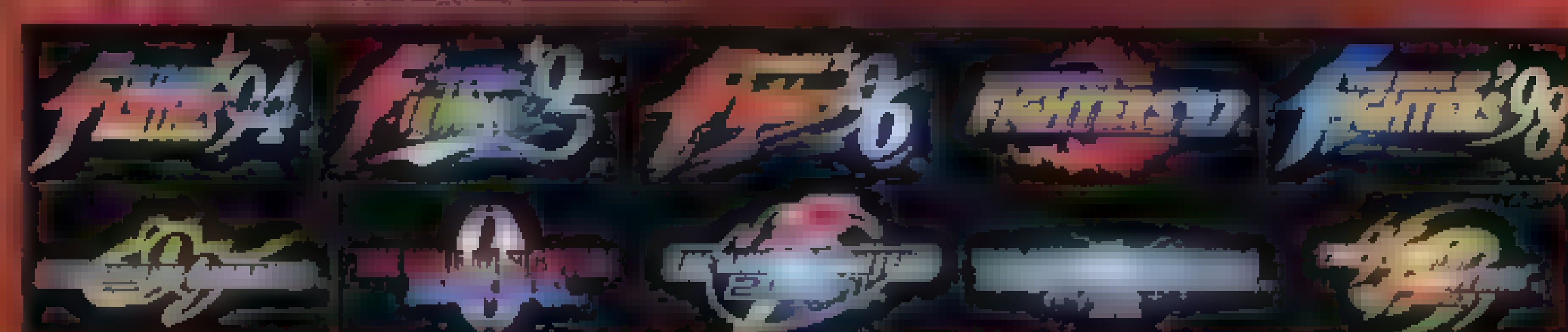
八月

■[illegible]20周年，任天堂分别在2[illegible]月推出[illegible]"迷你"系列游戏，作品获得了意想不到的成功[illegible]游戏销量[illegible]"迷你"第三弹因此[illegible]当年的FC掌机游戏"。

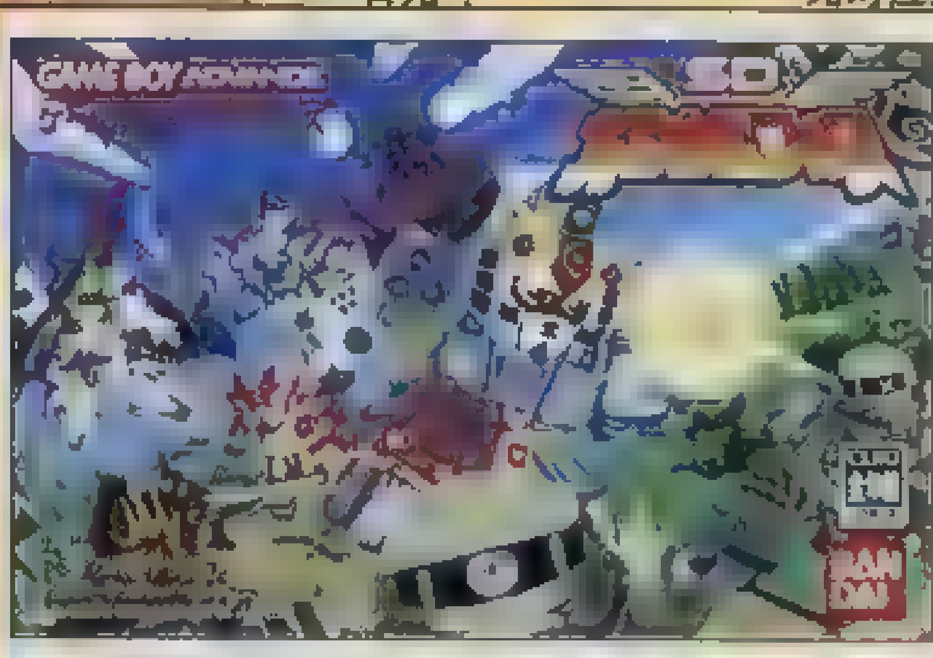
■[illegible]"游戏大展2004"[illegible]世界著名的博览会[illegible]今年的展会吸引了10万3000名参观者[illegible]

■[illegible]调查显示，英国的游戏市场[illegible]年里[illegible]增长[illegible]

■[illegible]《格斗之王》诞生10周年，SNK Playmore[illegible]周年而推出了一系列相应作品[illegible]10部作品的LOGO。



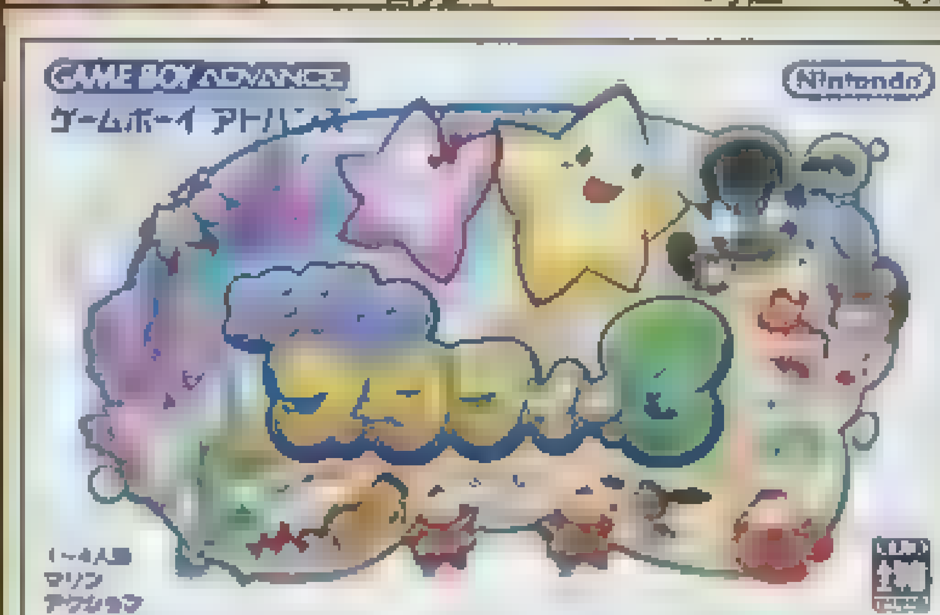
SD高达 FORCE	Bandai	8月2日	★★★☆☆
GBA SDガンダムフォース		ACT	UCG评分 —
1人 64M	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 —
4800日元	无对应周边		文：马修



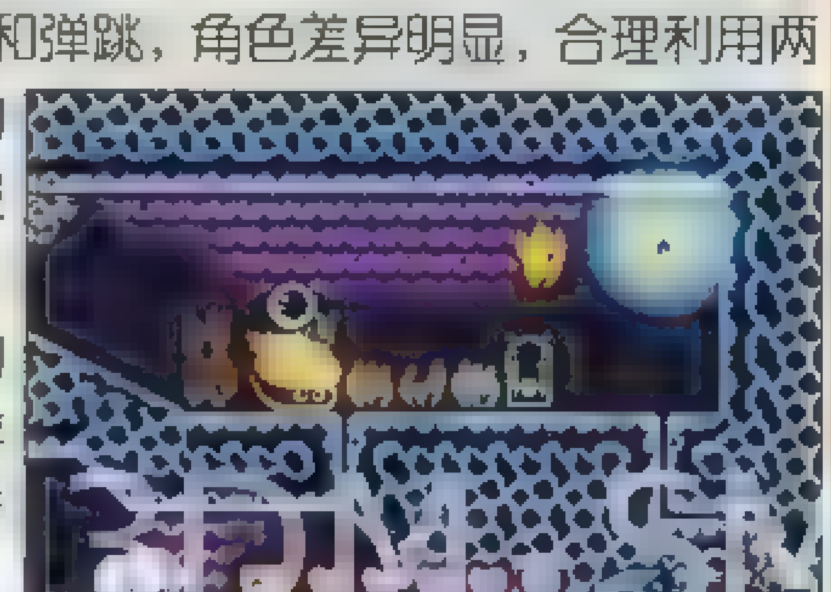
由人气动画《SD高达FORCE》改编的火爆同名动作游戏，敌方是傻头傻脑的扎古，我方是可爱的SD经典造型，**游戏中不时穿插着搞笑的片段，使得游戏激烈轻松又滑稽好玩。**游戏的3名主角分别为擅长近身格斗的队长高达、用双刀作为武器的爆热丸以及自由飞翔于天空的骑士ZERO，游戏中可以自由切换他们。游戏还有超必杀和升级的设定，随着战斗成果的累积，超必杀槽和经验值槽都会不断增加，超必杀槽满后能发动秒杀全屏杂兵的超必杀；经验值槽满后角色会升级，升级后角色的攻击距离、连击数和威力都会增加，使战斗更加激烈刺激。



传说的斯塔菲3	Nintendo	8月5日	★★☆☆☆
GBA 伝説のスタフィー3		ACT	UCG评分 19
1~4人 128M	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 22万
4800日元	对应GBA专用通信对战线		文：铭风



在前作的冒险结束后，海之魔王的封印又一次被强大的敌人解开了，**这次我们可爱的天空王子将要和活泼的妹妹斯塔蓓一起展开冒险之旅。**作为系列的第3作，游戏在系统和操作上并没有做太大的改变，所以老玩家不会有陌生感。斯塔菲在后期可学到高跳等技能，而斯塔蓓则能学到下蹲和弹跳，角色差异明显，合理利用两人的技能才能顺利过关。随着游戏的进行玩家能够得到许多饰品，配合服装店购买的衣服能够替角色进行换装，将可爱的角色打扮一下。本作最大的变化是多出了许多能够供多人共同游玩的小游戏，玩家在闲暇时间可进行对战。



www.plumbook.cn

麻烦星人 恐慌制造者		Capcom	8月5日	★★★☆☆
PS2	めいわく星人 パニックメーカー		ACT	UCG评分：23
	1～2人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：—
	6800日元	无对应周边		文 D・S



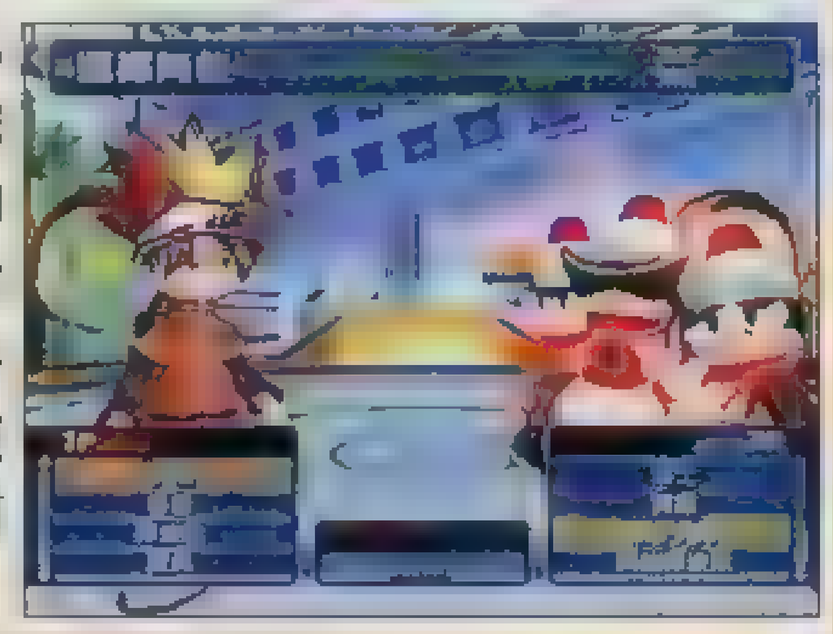
非常轻松搞笑的小品级游戏，玩家的任务是操纵麻烦星人COSM君在世界各地制造恶作剧，达到一定分数后即可过关。游戏画面清新，风格简洁明快，实在是一款不可多得的休闲佳品。在游戏进行中，主角首先要用光枪吸收路人作为"素材"，然后跑到任意一个飞碟下面就可以变身成那个人类的样子利用身上的道具进行恶作剧。游戏中的道具多达四十余种，而且可以组合使用，由此衍生出来的**恶作剧手段堪称千变万化，令人防不胜防**。不过在每个关卡里玩家都会遇到一个与自己有着同样能力的电脑对手，如何躲开它的恶意干扰并伺机反击正是游戏的精华所在。



神奇机器竞技场 哔波猴终极热战（中文版）		SCEH	8月6日	★★★★☆
PS2	神奇机器竞技场 哔波猴终极热战		ACT	UCG评分：22
	1～4人	推荐玩家年龄：全年龄	中国台湾版	推定销量：—
	新台币1560元	无对应周边		文 猫太



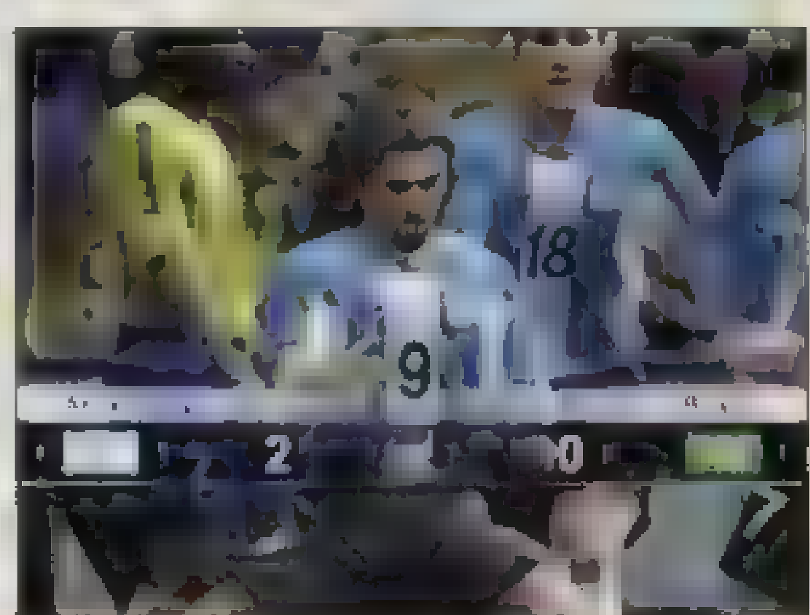
作为外传的本作首次增加可同时多人游玩的系统，除了能选用几名主人公外，还能选用可爱的哔波猴等参战。游戏一共分成3种模式：展现跃动活力的"故事模式"、热战不歇的"对战模式"、充满创意的"角色编辑模式"。在超过50种的关卡中，玩家可以使用系列的各种经典道具与对手展开激烈的战斗。游戏中出现的比赛项目也层出不穷，划船、对战、赛跑等种类繁多，绝对能让玩家大饱"手"福。由于本作是中文版，因此**采用了全程的中文语音和中文字幕，也让总长一共30分钟的超精细CG动画欣赏起来更有投入感**，可以说是中文游戏中不可多得的作品。



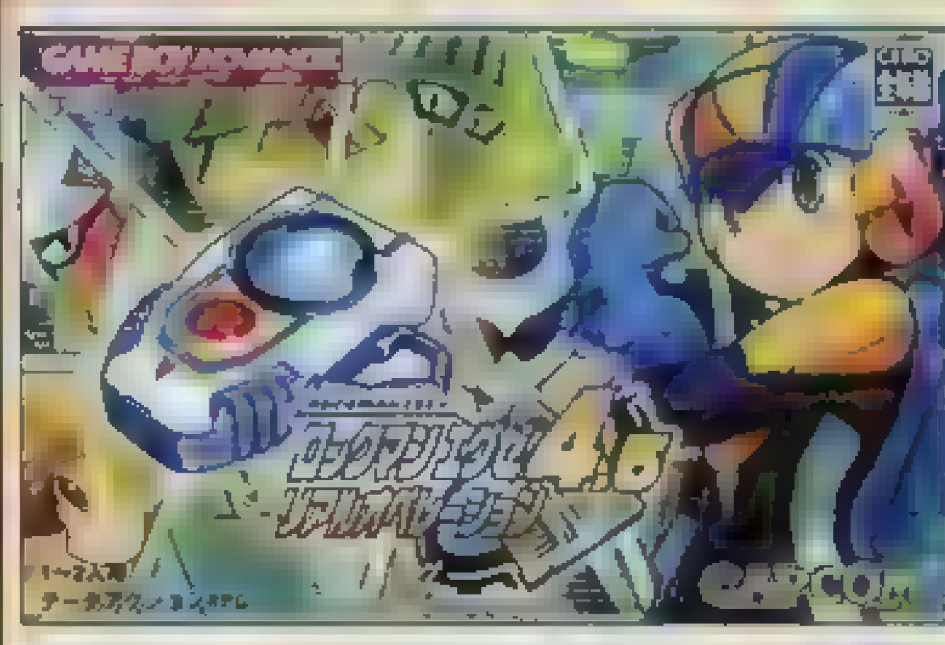
世界足球 胜利十一人8		Konami/KCET	8月5日	★★★★★
PS2	ワールドサッカー ウイニングイレブン8		SPG	UCG评分：27
	1～8人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 104万
	6980日元	对应多重对战连接器，对应PS2网络套件		文 阿迪



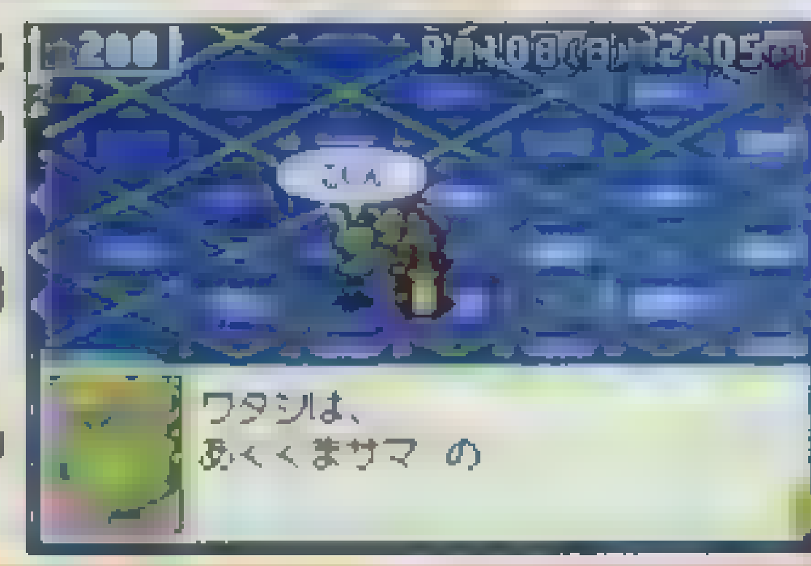
全世界球迷玩家瞩目的王者足球游戏"《WE》系列"秉承新世纪后一年一作的传统，为我们奉献了系列至高水准之作《WE8》。通过长传轨道和落点的细微调整，使得玩家能够长短结合地打出自己心目中最精彩的传切配合。各路联赛的精兵猛将在获得崭新的授权资料后，展现出焕然一新的面貌。大师联赛引入成长衰老的职业生涯要素，使得整个联赛的发展和经营更为均衡和富有策略性。**编辑模式中的球员趣味发型更让我们见识到了制作人的"恶搞"功力**。但是本作在双方激烈的身体对抗的制作上仍略显不足，能否真实模拟出防守球员准确、强硬的卡位仍是个的问题。



洛克人EXE4.5 真实行动		Capcom	8月6日	★★☆☆☆
GBA	ロックマン エグゼ4.5 リアルオペレーション		RPG	UCG评分 -
	1人	64M 推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 7.6万
	4800日元	对应GBA专用通信对战线		文 阿修罗



从标题上就可以看出来，本作并不是系列的正统续作，而仅仅是之前大卖的《洛克人EXE4红日·蓝月》的一个衍生作品。游戏的基本剧情和《EXE4》完全相同，其不同之处在于游戏的系统部分做出了重大改变。游戏可以一种叫作"战斗芯片之门"的玩具联动，**玩家在游戏的过程中必须使用该玩具才能够为洛克人更换所使用的战斗芯片**。虽然不使用这个玩具也可以正常进行游戏，但是由于本作中NAVI的行动并不能由玩家自由控制，只能靠战术安排来自动行动，所以如果不配合玩具几乎不可能找到感觉！游戏的另一个卖点是，玩家在游戏中可以操纵洛克人以外的NAVI。



FC迷你 磁碟机精选集		Nintendo	8月10日	★★★☆☆
GBA	ファミコンミニ ディスクシステムセレクション		ACT	UCG评分 —
	1～2人	各32M 推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 83.4万
	12500日元（单个游戏各2000日元）	对应GBA专用通信对战线		文 LIKY



"《FAMICOM MINI》系列"的第3弹登场，同样包括10款早期的FC游戏，不过**这次的10款游戏全都是当年FC磁碟机上的作品**，包括《超级马里奥兄弟2》、《谜之村雨城》、《银河战士》、《光神话 帕鲁蒂娜之镜》、《林克的冒险》、《FAMICOM古老传说 新·鬼之岛 前后篇》、《FAMICOM侦探俱乐部 消失的后继者 前后篇》、《FAMICOM侦探俱乐部PART2 站在身后的少女 前后篇》、《恶魔城》、《SD高达战记 混乱的战争》。其中《林克的冒险》是"《塞尔达》系列的第二作，是一款横版卷轴的A·RPG。而《银河战士》、《恶魔城》等几款游戏都是系列的初代作品，很有纪念意义。



2004年度小编心目中的十佳游戏

《口袋妖怪 绿宝石》（GBA）
《口袋妖怪 火红·叶绿》（GBA）
《超级大战争1+2》（GBA）
《超级机器人大战MX》（PS2）
《超级机器人大战GC》（NGC）
《火焰之纹章 圣魔之光石》（GBA）
《瓦里奥制造 摸摸乐》（NDS）
《瓦里奥制造 大回转》（GBA）
《大合奏！兄弟乐队》（NDS）
《塞尔达传说 神奇的小人帽》（GBA）



我的2004年游戏生活：2004对于马修相当特殊，因为这一年马修正式加入了UCG。由于工作关系，游戏比以前玩得多了很多，但因为主要负责二线游戏的特快，所以自己非常喜欢的那些系列还真没怎么玩。不过这样也尝试了不少新作，发现了不少埋没在大作光辉之下的优秀作品，当用心去体会并把它们介绍给大家时，会真正感受到分享的快乐。对于2005年，《机战OG2》、两款《超级大战争》、PSP版《电车GO！》等令马修期待的游戏都会一一发售，顺便也祈祷一下，希望在掌机上能早日玩到完美的《灵魂能力》。

www.plumbook.cn

机动高达SEED：Battle Assaut

机动高达SEED：Battle Assaut	Bandai	8月10日	★★★☆☆
GBA	Gundam Seed Battle Assaut	FTG	UCG评分：—
	1~2人 32M 推荐玩家年龄：全年龄	美版	推定销量：—
	29 99美元 对应GBA专用通信对战线		文 马修



GBA高达作品格斗游戏第一作，游戏角色全部出自人气动画《机动高达SEED》，攻击高达、圣盾高达、灾难高达、禁断高达等活跃在动画中的机体都会逐一登场。而完成一定条件后，自由高达、希古等隐藏机体也会出现。游戏默认简易出招，大大方便了玩家，**战斗中机体的招式大开大合，相当有魄力。**角色的必杀技有近距离、中距离及远距离三种，对战中要灵活运用。本作特有的系统是PS装甲和SEED模式，PS装甲和原作动画一样，消失后机体的受到的伤害会大幅增加，而SEED模式发动后可以使出炫丽大威力的超必杀，但每回合战斗只能使用一次。



召唤之夜 锻剑物语2

召唤之夜 锻剑物语2	Banpresto/FLIGHT-PLAN	8月10日	★★★★★
GBA	サモンナイト クラフトソード物语2	RPG	UCG评分：27
	1人 128M 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：10.1万
	5800日元 无对应周边		文：铭风



以锻造武器为主题的“《铸剑物语》系列”的第2作，本作的主角是封印一族的后代，故事围绕着被封印的召唤兽而展开。**游戏的画面十分优秀，无论是角色的半身像还是战斗中敌兵的形象都十分漂亮。**战斗系统延续前作，依然是像ACT一样的实时战斗，装备不同的武器使出的攻击方式也不同。在非战斗的时候也能够使用武器，不同的障碍物要用相应的武器来去除。系列最大的特色——锻冶系统做了些许的改变，由锻冶材料代替了前作中的秘传决定锻造出的武器种类。在锻冶等级提升后能够替武器增强能力和附加技能，大大增加了锻冶武器的乐趣。



东京魔人学园 外法帖血风录

东京魔人学园 外法帖血风录	Marvelous	8月12日	★★★☆☆
PS2	东京魔人学园 外法帖血风录	AVG	UCG评分 20
	1人 推荐玩家年龄 12岁以上	日版	推定销量 3 4万
	6800日元 无对应周边		文 D·S



本作是从PS复刻来的经典作品，虽然画面和音效以现在的眼光来看只能用惨不忍睹来形容，但**其超高的游戏性足以谋杀FANS的大量时间。**游戏是典型的战棋类游戏，每个角色都有不同的行动点数，无论移动、攻击还是使用道具都会使其消耗，因此玩家一定要仔细规划好战略的每一步才行。好在游戏的难度比较简单，而且每关过后还会为玩家提供无限练级的场所，所以只要你有足够的时间与兴趣，通关根本不是问题。“东魔”的招牌系统“情感输入”无疑是本作最鲜明的特色，“恼怒冷悲友同喜爱”八个选项代表着玩家遇到突发事件时的选择，这也关系到隐藏角色是否加入。



格斗之王 最强冲击

格斗之王 最强冲击	SNK Playmore	8月12日	★★★☆☆
PS2	KOF マキシマムインパクト	FTG	UCG评分 22
	1~2人 推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量 8 5万
	6980日元 无对应周边		文 沙罗



“《格斗之王》系列”的首款3D家用机版，同时也是该系列诞生十周年的纪念作品之一。游戏加入了几名全新的角色，人物的招式也与2D版一样予以了保留。**客观的说，3D化后的人物和场景表现十分出色，**尤其是不知火舞等几位女性角色的3D造型极为艳丽！但是，游戏帧数不足、人物动作过快、对战平衡性等问题也十分明显。不过由于新加入的对应3D格斗的战斗系统，也令许多以往不易上手的角色得到了质的加强。游戏的隐藏要素比较丰富，各式稀奇古怪的服装和装饰品、颜色以及任务模式可谓游戏的最大卖点，因此耐玩度也得到了一定的保证。



幻想水浒传IV

幻想水浒传IV	Konami	8月17日	★★★☆☆
PS2	幻想水浒传 V	RPG	UCG评分 24
	1人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 30 3万
	6800日元 无对应周边		文：猫太



以大海为主题的本作，再次凭借着108星的魅力和大量崭新的系统让人眼前一亮。**本作的角色均采用了动作捕捉的技术，让所有动作变得更加自然。**战斗所参与的角色数也从过去的6人减少至4人，但由于行动指令比以往增加了一些，因此战略性更足。合体攻击依然秉承了系列的华丽特色，另外还增加了合体纹章术，两者都在战斗起着重要的作用。这次以大海移动的方式取代了过去的陆地移动，除了能再次凸出主题外，更是让游戏更添探索性。当然，游戏的最有特色的108名同伴依然需要玩家在世界各地中寻找。惟一不是太满意的地方是没有了开场动画。

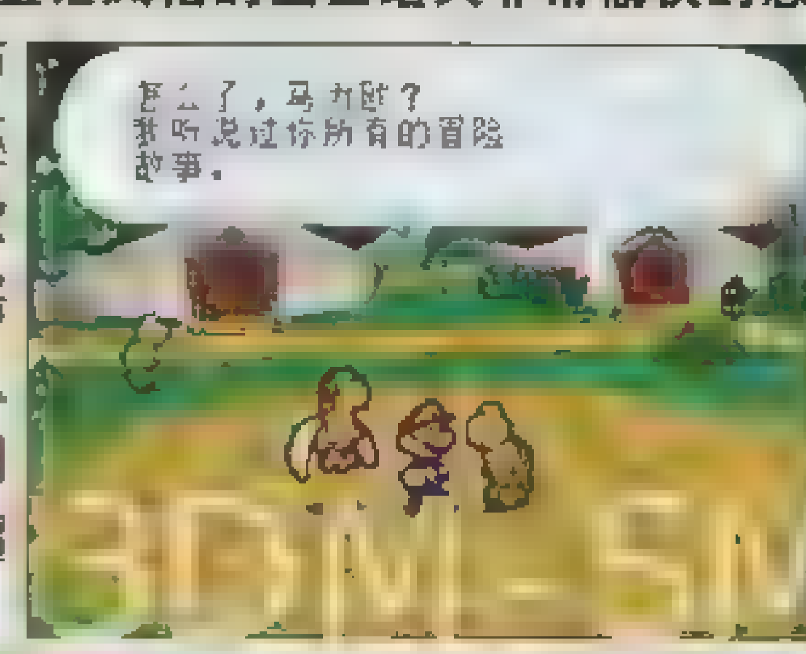


纸片马力欧

纸片马力欧	iQue/Nintendo	8月25日	★★★★★
N64	纸片马力欧	A·RPG	UCG评分：24
	1人 推荐玩家年龄 全年龄	中国大陆版	推定销量 —
	人民币48元 无对应周边		文：多边形



N64的超级名作完全中文化的版本。碰巧与NGC的续作几乎同步面市，同时玩过两作的玩家一定发现它们在系统方面几乎如出一辙。虽然画面在现在看来有些惨不忍睹，但是其创意却永久不衰，音效方面简单而充满童趣，系统简单且容易上手，不需要太复杂的操作便可以体会无穷的乐趣。游戏风格非常清新明快，**充满童话风格的画面给人非常愉快的感觉，**故事方面自然还是马力欧拯救“万年绑架女”桃花公主的套路（笑），战斗时的手动操作很有投入感。如果当初错过了N64上本作的朋友千万不要放过这个完全本土化的超级大作。



3DM-SMV

www.plumbook.cn

VR战士 电子时代	SEGA/SEGA AM2	8月26日	★★★☆☆
Multi Virtua Figher CYBER GENERRATION		A·RPG	UCG评分 —
1人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 —
6800日元	对应机种为NGC及PS2		文：阿修罗



游戏以《VR战士》为标题，但是实际上是完全不同的另外一部作品。"VR战士"在本作中被上升到传说的地位，与发生在近未来虚拟世界中的故事只有一丝比较牵强的联系。虽然官方定义的游戏类型为A·RPG，但是实际上本作的游戏方式更加接近传统的动作游戏，RPG要素仅仅体现在用金钱购买装备以及通过和NPC对话来引发剧情等方面。**游戏将《VR战士》中各个角色的必杀技演化为"VR之魂"**，玩家可以通过装备不同的魂来习得不同的技巧，从而形成自己独有的战术。游戏的画面、音乐、操作和系统都很一般，只能属于二流作品，没能真正发挥《VR战士》的魅力。



双星物语	Taito/Falcom	8月26日	★★☆☆☆
PS2 ツヴァイ！！		A·RPG	UCG评分
1人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 13万
6800日元	无对应周边		文：铭风



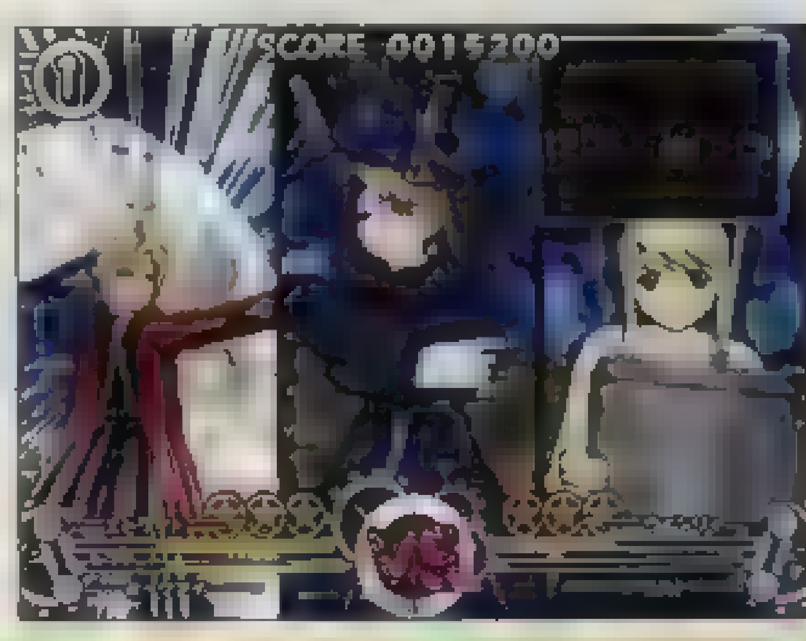
日本知名电脑游戏厂商Falcom开发的动作RPG，讲述了双胞胎兄妹皮皮洛和布库尔的奇幻冒险故事。**游戏角色清新可爱，无论是各个居民还是迷宫中的怪物采用的都是二头身的造型。**游戏发生在浮游世界"阿尔吉斯"，在这个奇异的世界中有水之神殿，火山和地下洞穴等多个关卡，十分丰富有趣。两位主角的攻击方式截然不同，布库尔为剑士，而皮皮洛则擅长魔法攻击，不过没有爽快的连续攻击是一种遗憾。游戏中没有经验值设定，吃下打倒敌人后得到的食品才能使经验值增加，提升等级。游戏的隐藏要素非常多，PS2版还新增了BOSS挑战模式，十分耐玩！



钢之炼金术师 狂欢节	Bandai	8月26日	★★★☆☆
PS2 鋼の錬金術師 ドリームカーニバル		ACT	UCG评分 —
1~4人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 7.5万
6800日元	对应专用手柄分插器		文：猫太



这款由同名的人气动画所改编而成的乱斗型ACT可算是一款中规中矩的作品。玩家在游戏中要选择一名亲手控制的角色和一名辅助同伴，在一个分成多层结构的场景中与两名NPC战斗。采用了被打倒次数作为胜利的关键，这让玩家不但要保护好自己，还要经常留意身旁的辅助角色。除了拥有大量的连续技外，还可以结合角色自身的能力（炼金术或特殊能力）重创对手。对同伴下达指令也是战斗中缓解恶性局面的重要方法，这大大增强了战略性。此外**本作还有爆笑的原创剧情**，无论是原作FANS或者是新玩家都是一个十分体贴的模式。耐玩度太低是游戏的最大缺陷。



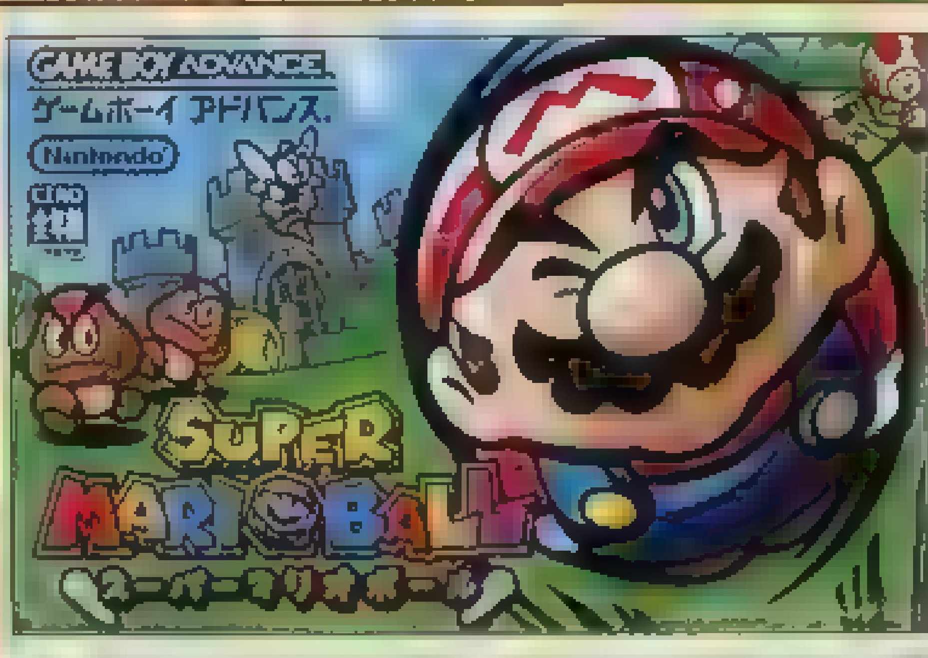
太阁立志传V	Koei	8月26日	★★★★☆
PS2 太阁立志传V		SLG	UCG评分：—
1人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：6.9万
6800日元	无对应周边		文：纱迦



控制一位出身低微的角色，在战火纷飞的日本战国时期出人头地，这便是"《太阁立志传》系列"的最大魅力。本作大幅增加了登场的职业，玩家可以扮演武将、大名、商人、忍者、剑豪、茶人、锻冶师和海贼，不同的职业有不同的玩法和不同的结局，自由度可谓历代之冠。游戏依然沿用了前作的卡片系统，不过有大幅改良。游戏中收录了大量迷你游戏，这些迷你游戏与游戏进程息息相关，非常有趣。PS2版和今年年初推出的PC版比起来，更改了操作界面，并追加了新的卡片。当你收集完全部卡片之后，便可以开启所有角色同时登场的隐藏剧本梦幻之章。



超级马里奥弹珠台	Nintendo/Fuse Games	8月26日	★★★★☆
GBA スーパーマリオボール		TAB	UCG评分 24
1人 64M	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 10.3万
4800日元			文：马修

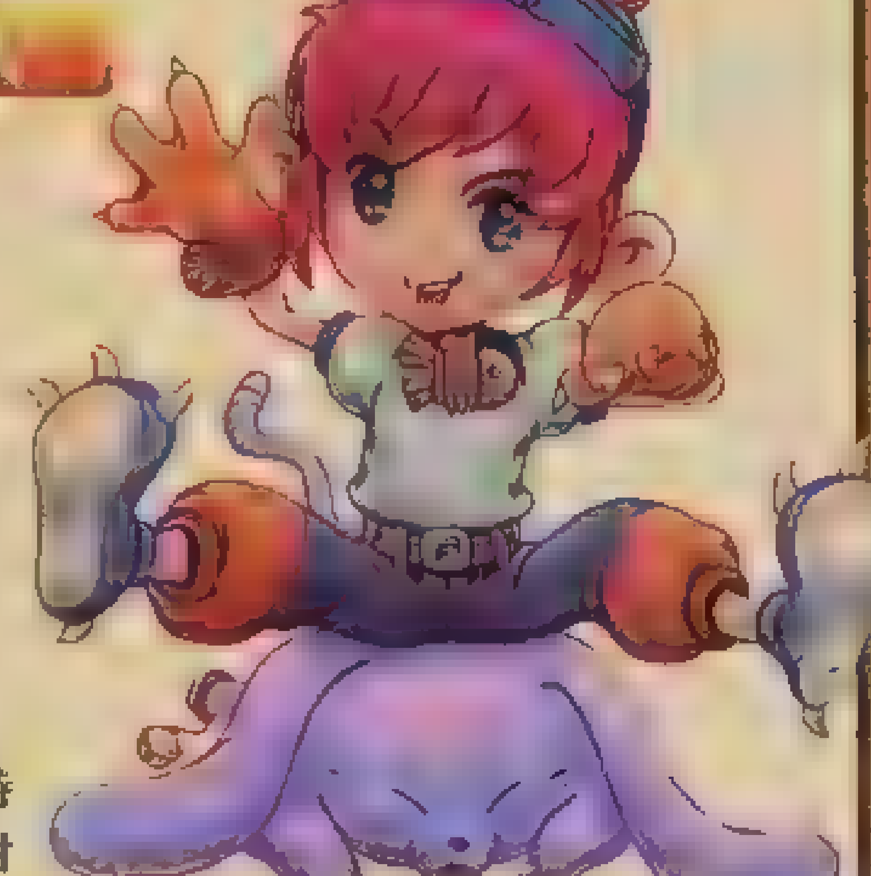


继《口袋妖怪弹珠台》后，又一款任天堂明星担纲的弹珠台游戏，无论是配音还是画面，都是可爱又有趣的。**在游戏里，马里奥大叔被挤成一个球滚来滚去**，动作版中熟悉的可爱敌人们也都会有可爱生动的演出，得高分和闯关的双重乐趣更给游戏增加了魅力。游戏还有很多隐藏要素，如变小后进入小洞、使用蛋出现隐藏金蛋等，无穷的乐趣等待着玩家的发掘。要说游戏的不足，就是难度过高，和《口袋妖怪弹珠台》相比，球给人的感觉明显很轻而使速度太快不易控制，一不小心漏掉了球是常有的事情，不过对于高手而言，本作也许更有挑战性吧？



2004年度小编心目中的十佳游戏

《瑞奇与叮当3》(PS2)
《灵武战记》(PS2)
《召唤之夜 铸剑物语2》(GBA)
《火爆狂飙3》(PS2)
《火影忍者 究极的英雄2》(PS2)
《洛克人X 突击任务》(Multi)
《皇牌空战5 未颂的战争》(PS2)
《塞尔达传说 神奇的小人帽》(GBA)
《战国无双（猛将传）》(PS2)
《影之心II》(PS2)



我的2004年游戏生活：本来今年最期待的作品是《幻想水浒传IV》，但可能缺少了村山吉隆的壮大故事设定，让本作失去了一些作为新作不可缺少的要素，最后让猫猫有点失望了。不过今年让人惊喜的作品也不少：对前作进行了大幅度强化的《召唤之夜 铸剑物语2》、充满创意和隐藏要素的《灵武战记》和火爆度满分的《火爆狂飙3》等都是在今年留下美好回忆的佳作。当然，还有不少小作品也是十分喜欢的，所以嘛……希望明年在PSP和NDS这两款掌机中，会出现更多精彩的作品。

www.plumbook.cn

九月

■[illegible]，Namco与Bandai宣布将合作开发PS2《[illegible]》[illegible]

■[illegible]～[illegible]，日本“第42届AM Show”在东京召开。

■[illegible]起，GBA SP逐步在全球范围内降价，[illegible]本是从12500日元降到9800日元，北美方面是从99.99美元降到[illegible]元，降价再次造成GBA SP的疯狂热销。

■9月21日，SCE在日本召开“PlayStation业务新闻会2004”，正式公布超薄型PS2 SCPH-70000。

■9月21日，任天堂率先公布了NDS的售价和发售时间，NDS美版将于11月21日发售，售价为149.99美元。日版NDS将于稍后的12月[illegible]发售，售价为15000日元。

■东京游戏展（TGS）[illegible]举行，[illegible]“为全世界的人带来新的感动”。

■[illegible]公司的[illegible]《[illegible] Link》于9月25日与当周大作《罪与罚 地球的继承者》同期推出。

终结者3 救赎 | Atari Paradigm Entainment | 9月2日 | ★★★★☆

Multi | Terminator 3 The Redemption | ACT | UCG评分 24
1人 | 推荐玩家年龄 13岁以上 | 美版 | 推定销量 --
49.99美元 | 对应机种为NGC、PS2及Xbox | 文：多边形

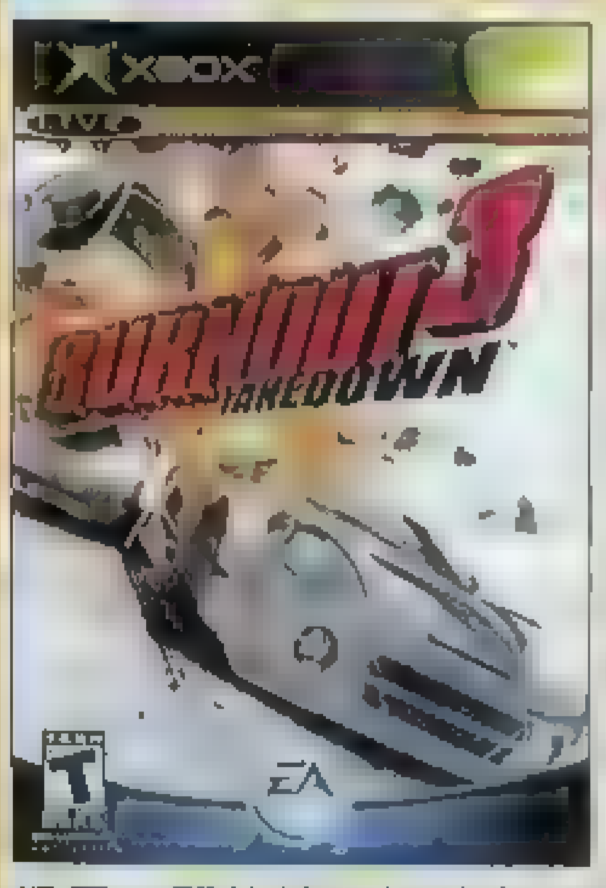


在电影上映许久之后才推出的游戏，由于上一作表现实在糟糕，原本对本作不抱希望，但没想到玩过之后才发觉，本作才可以真正地称为“终结者3”啊！480P的画面表现绝对傲视群雄，末日战争的气氛也已经被烘托到了极致，各种武器音效也算比较到位，众多未来世界的交通工具也算是特色之一，系统操作虽然单调但也显得简洁且容易上手。整个游戏的剧情以电影原作为基础，**州长阿诺也原声出演，增加了很多原来没有的情节**，对结局也做了一些修饰，加上游戏中“电影片断＋CG动画”的过场影像，完全就是一部全新的电影大片。



火爆狂飚3 | EA/Criterion | 9月7日 | ★★★★★

Multi | Burnout 3 | RAC | UCG评分 24
1～2人 | 推荐玩家年龄 13岁以上 | 美版 | 推定销量 --
49.99美元 | 对应机种为NGC、PS2及Xbox | 文：猫太



相信大家也接触过不少赛车游戏，但这却是**一款独具霸气的作品，也是一款带有十分浓厚的ACT味道的赛车游戏**。作为系列最新作，新作无论从画面、音乐到系统都得到了惊人的强化！玩家驾驶着各种高速的跑车在马路驰骋，除了讲究一般的驾驶技术外，还需要玩家利用各种惊险表演来增加Burnout槽，发动Burnout就让跑车真正像飞一般地奔走。面对其他对手时要躲开他们的撞击，还需要采用不同的技巧把他们撞翻，为自己赢取时间。游戏的另一卖点“Crash Mode”更是让玩家驾驶各种大型的车辆以破坏物品增加分数为乐趣，可以说是疯狂度、爽快度十足的作品。



biohazard 逃出生天 FILE2 | Capcom | 9月9日 | ★★★★☆

PS2 | Biohazard Outbreak File2 | AVG | UCG评分 24
1～4人 | 推荐玩家年龄 15岁以上 | 日版 | 推定销量 17.7万
6800日元 | 对应PS2专用网络套件 | 文：阿迪



以普通人的角度去体验浣熊市的生存危机，这就是“《逃出生天》系列”的特色所在。作为整个系列的第二部资料片，本作收录了包括动物园、地铁站、医院等等非常贴近玩家真实生活的场景地点。本作随着难度的变化，重复游戏时的流程也会有相应变化。部分隐藏要素需要在特定难度下才能开启，不过初代的开启隐藏要素记录是一个体贴玩家的设定。本作在AIPC和快捷键指代语言上着重作出了调整，使得游戏进程流畅。战斗部分，各种武器的射击手感调整得中规中矩，特别是特种部队使用的步枪，快速连射时能够带给玩家一种横扫千军的感觉。

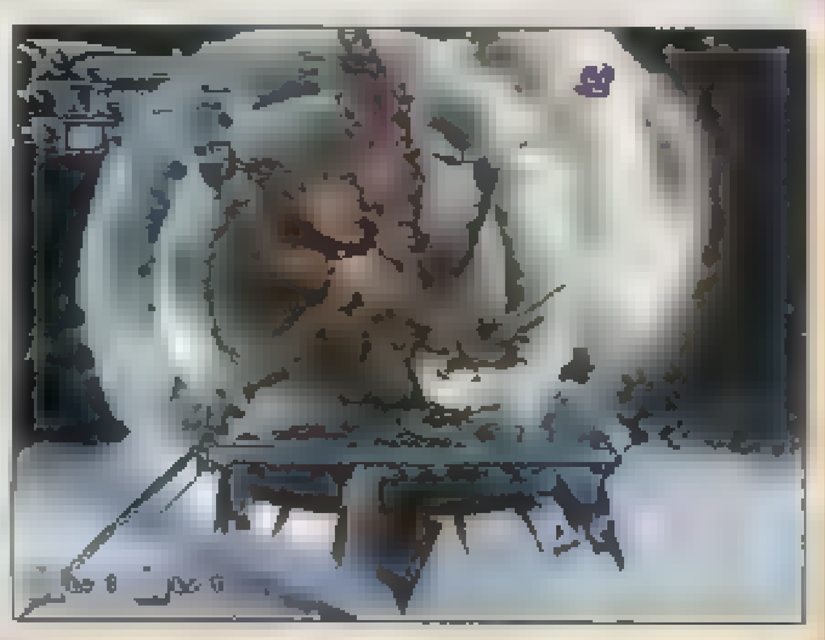


多罗罗（中文版） | SEGA | 9月9日 | ★★★☆☆

PS2 | 多罗罗 | ACT | UCG评分 23
1～2人 | 推荐玩家年龄 15岁以上 | 中国台湾版 | 推定销量 --
1780新台币 | 无对应周边 | 文：D·S

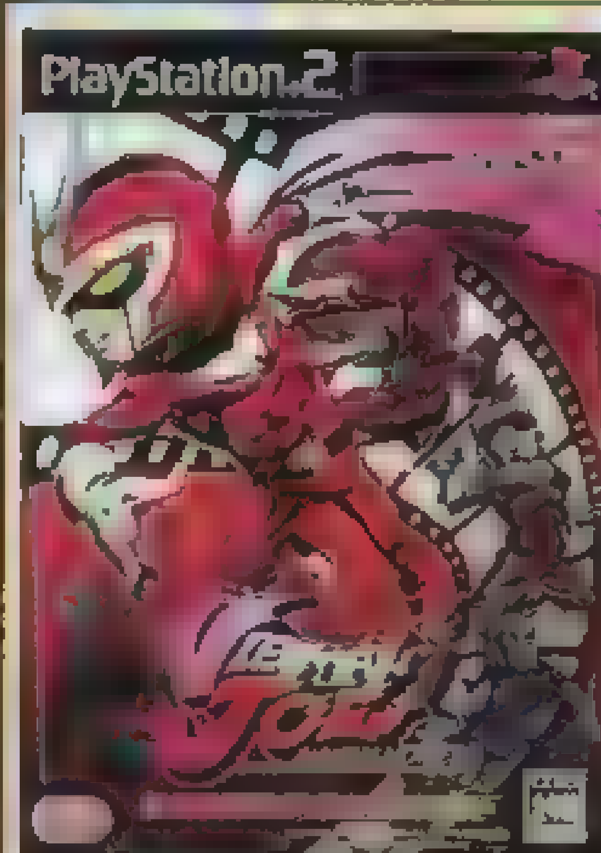


本作以漫画之神手冢治虫的同名原著漫画为剧本，因此全中文的剧情非常引人入胜，对广大不谙日语的国内玩家来讲无疑是动漫和游戏的完美结合。主角百鬼丸的初始能力很低，玩家要操纵他去打倒48个魔神BOSS来陆续取回身体的48个部位，以此来逐渐强化自己的能力，实在是个非常新颖的设定。多罗罗在游戏中是个辅助性的角色，玩家可以依据情况随时向他下达各种指令，如此可省去许多不必要的麻烦。战斗时的攻击指令是与“《真·三国无双》系列”类似的一连串轻攻击连接重攻击结束的方式，其动作招式也会随着连击数的不同而千变万化。不过此游戏的视角略有瑕疵。

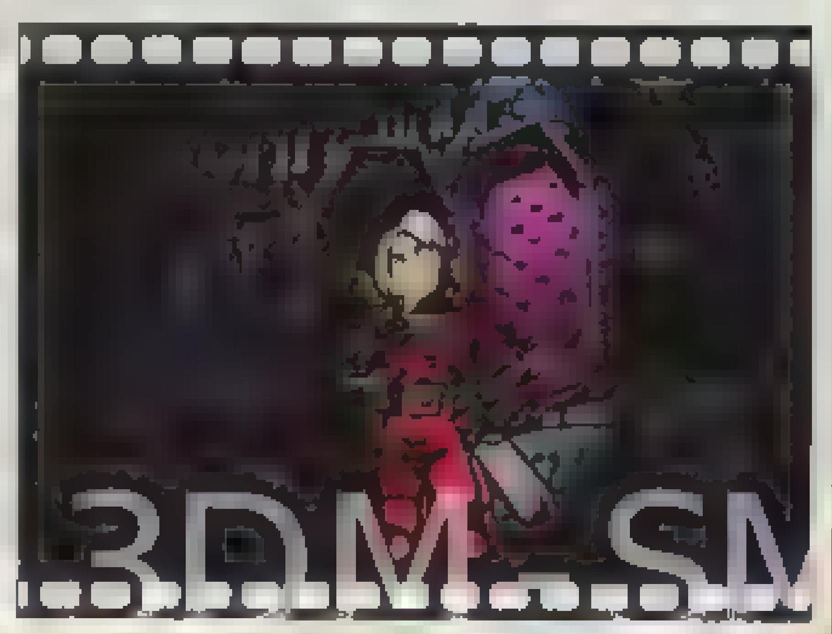


红侠乔伊 新希望 | Capcom | 9月9日 | ★★★★★

PS2 | ビューティフルジョー 新たなる希望 | ACT | UCG评分 27
1～2人 | 推荐玩家年龄 全年龄 | 日版 | 推定销量 2.3万
4980日元 | 无对应周边 | 文：胜负师



本作是2003年NGC优秀动作游戏《红侠乔伊》的PS2移植版，是一款特点十分鲜明的ACT。本作的画面为卡通渲染风格，并运用了大量令人眩目的特效，更加突显游戏喧哗热血的气氛。在电影世界中进行华丽冒险的主角乔伊造型风趣，情节中的各种恶搞也让人忍俊不禁。流程采用了经典的2D横卷轴关卡形式，系统核心VFX就是利用了电影中的各种特技进行战斗和解谜，打斗时Capcom式的爽快感与精妙的关卡设计同样值得称道。本作的游戏内容与NGC版基本相同，同样具有很高的难度，极富挑战性。**新加入的《鬼泣》主角但丁是PS2版的一大卖点。**



3DM_SMV
www.plumbook.cn

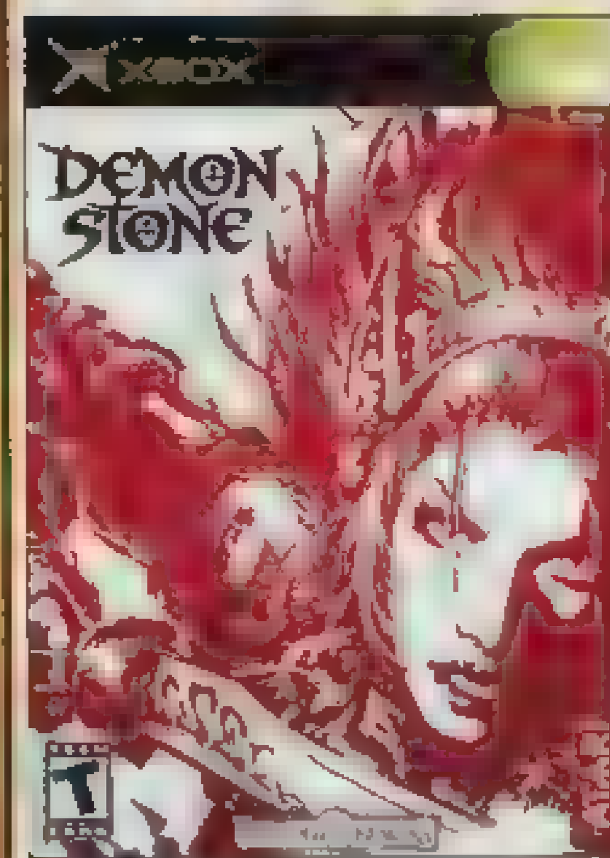
龙珠Z：布欧的愤怒	Atari		9月14日	★★☆☆☆
GBA	Dragon Ball Z: Buu's Fury		A·RPG	UCG评分
1人	64M	推荐玩家年龄：全年龄	美版	推定销量 —
39.9美元	无对应周边			文：铭风



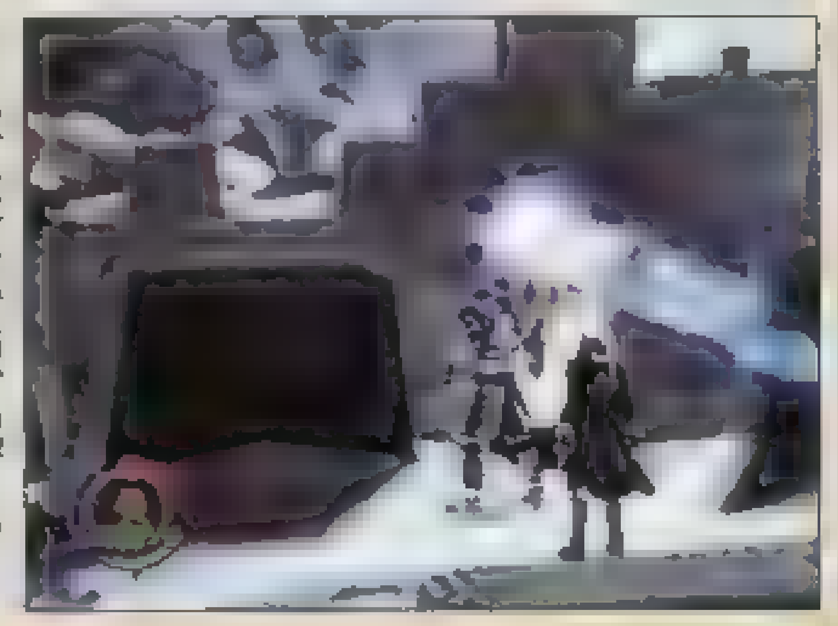
“《龙珠Z》系列”是趁着动画热潮而制作的欧美风格的游戏。本作是系列的第3作，故事上是系列的完结篇，讲述了塞亚人们从打败沙鲁到最后消灭魔人布欧的事情。**可选人物依旧是5名，不过这次全部变为了超级塞亚人**，悟天替换了前作的短笛。游戏在画面和系统上并没有太大的变化，攻击依旧分为普通攻击和必杀技这两种攻击方式。每位角色都有3种必杀技，且都是极具漫画特色的必杀技，增加了对漫画FANS的吸引力。游戏的变更点便是增加了新的收集品，而且在博物馆中可以查看。许多物品的隐藏地点还十分隐蔽，玩家们可要多多挖掘啊。



被遗忘的国度 恶魔之石	Atari		9月14日	★★★☆☆
Multi	Forgotten Realms Demon Stone		ACT	UCG评分：22
1人	推荐玩家年龄：13岁以上		美版	推定销量：—
49.99美元	对应机种为PS2及Xbox			文：阿修罗



家用机上少有的《龙与地下城》作品、**《被遗忘的国度》原作者萨尔瓦多亲自撰写的剧本**、EA动作游戏《指环王》的制作小组，这是游戏的三大卖点。从系统方面来看，游戏的确和《指环王》十分相似，从画面音乐的风格、操作手感、打击感到升级系统都是如此。在大气的游戏外表之外，打击感和手感差依然是游戏的症结所在。角色的各项能力都有《龙与地下城》严格的设定作为依据，升级以后的装备都能够在画面中直接表现出来，这都是本作的特色。剧情方面，虽然是原创的故事，但是同样能够做到跌宕起伏、引人入胜，这都依仗作者的功力。但隐藏要素过少让重复游戏性降低。



狡狐大冒险2 侠盗帮	SCEA/Sucker Punch		9月14日	★★★★☆
PS2	Sly 2, Band of Thieves		ACT	UCG评分 25
1人	推荐玩家年龄：13岁以上		美版	推定销量 —
49.99美元	无对应周边			文：猫太



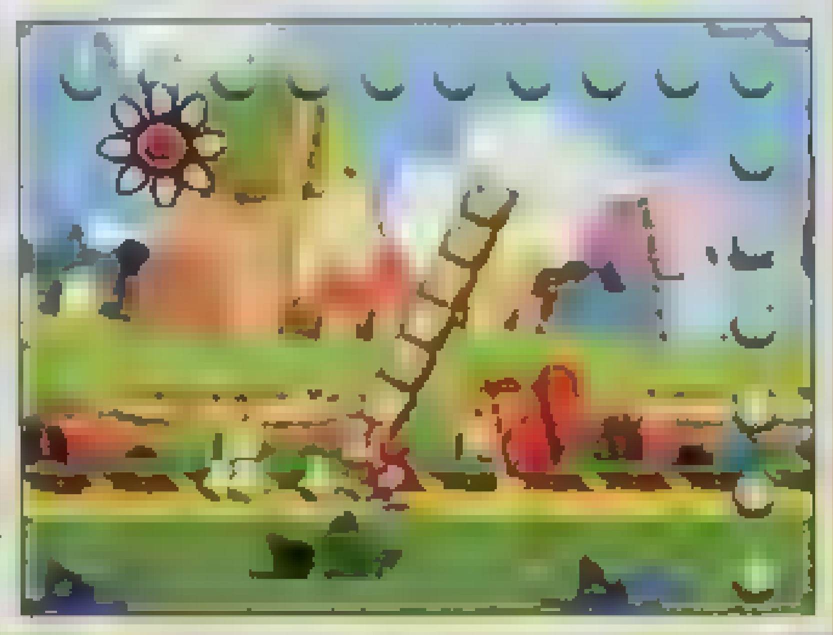
经历了前作的灵光一现以外，**这个续作成为了真正的精品，并晋身为当前SCE的三大ACT之一**。本作中玩家需要控制3名拥有不同能力的主人公，通过特技去盗取珍贵的宝物并击倒BOSS。三大角色各具特色，操作身手敏捷的Sly盗取东西、操纵力大无比的Murray击倒敌人、利用Bentley充满智慧的脑袋去解开谜题，就让游戏变成了一个十分充满潜入味道的作品。游戏吸引人之处还在于大量引入的迷你游戏，让你体会到截然不同的游戏方式，比如主观视角射击。本作的收集要素也很让玩家值回票价，在游戏中收集足够的瓶子之后，主人公SLY的能力还可以变得更为全面。



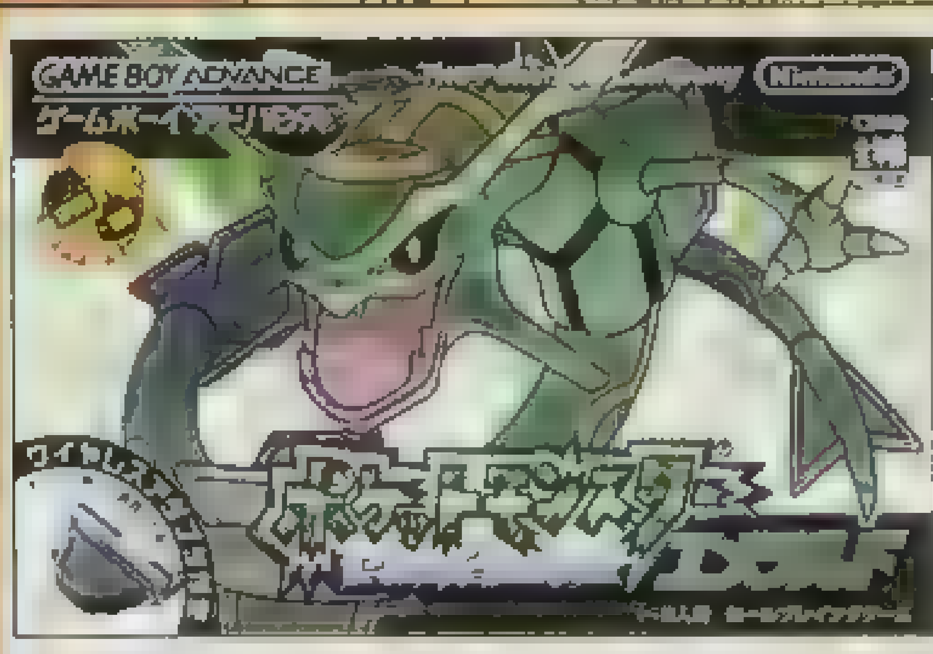
耀西故事	iQue/Nintendo		9月16日	★★★★☆
神游机	耀西故事		ACT	UCG评分 —
1人	推荐玩家年龄：全年龄		中国大陆版	推定销量 —
人民币48元	无对应周边			文 多边形



这是一款充满童趣的动作过关游戏，采用了在小孩子中人气极高的小恐龙耀西作为主角，为了拯救自己的耀西岛，7个耀西便踏上了冒险的旅程。原作在N64上的表现就十分令人惊异，由于**采用了特殊的图像处理引擎，整个画面看起来就像看一本立体的图画书一样**，深受孩子们的欢迎。本作经过神游公司的完全中文化，对于识字不多的儿童来说已经没有了丝毫的语言障碍，在操作上也做了很大程度的简单化处理，让任何一位小朋友都可以轻易上手。本作可说是神游公司特地为12岁以下的小玩家度身定做的游戏，但是依然符合老少同乐的原则，一家人都可以开开心心地玩。



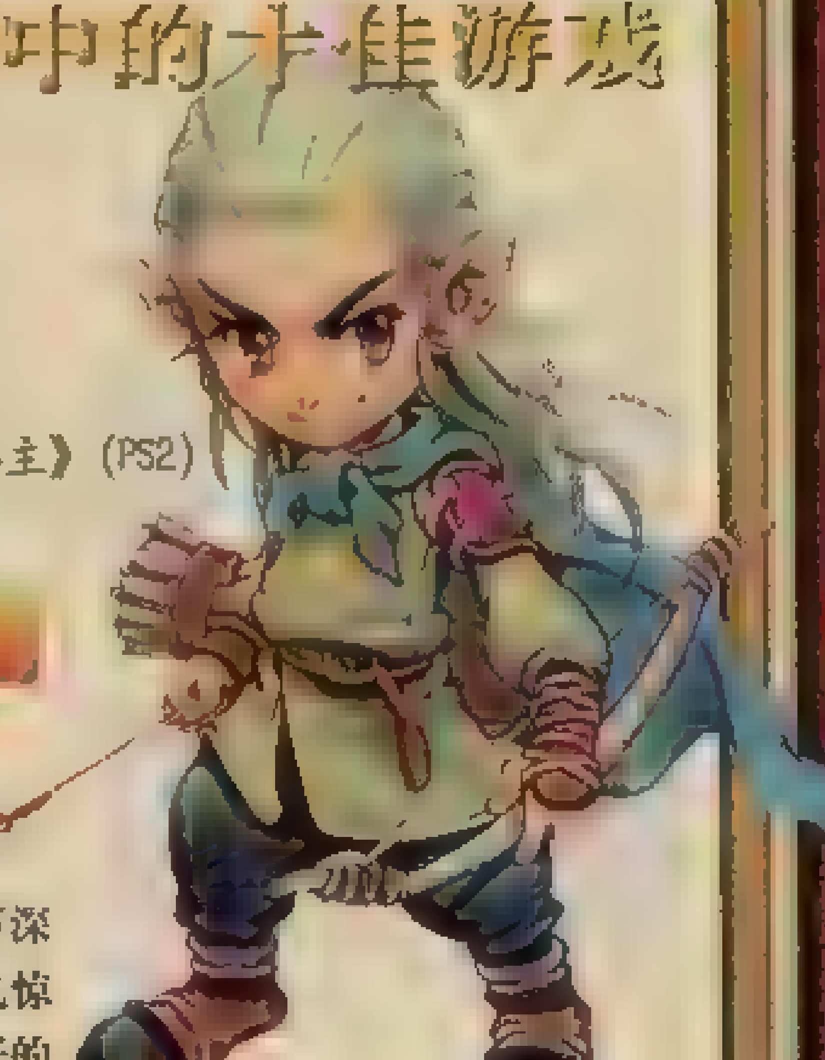
口袋妖怪 绿宝石	Nintendo		9月16日	★★★★★
GBA	ホケットモンスター エメラルド		RPG	UCG评分 27
1～4人	128M	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 141万
4800日元	GBA专用通信对战线、NGC-GBA专用联机线、无线通信端子			文 马修



挑选一只自己喜爱的小妖怪，带着它去冒险、战斗并捕捉收集新的妖怪，让自己的妖怪们在战斗中不断升级、进化，让它们越来越强大；和朋友们交换自己捉不到的妖怪、将自己培养的强大妖怪和朋友们对战等这些历代《口袋妖怪》共通的乐趣在本作依旧体现。本作在整合了《红宝石》、《蓝宝石》中的大多数妖怪并继承前两作的选美等系统的同时，还**增加了不少在以前需要很苛刻条件才能入手的《金·银》版本的妖怪**，这对喜欢收集的玩家无疑具有相当大的吸引力；而新增了战斗新地带系统、强化了的2VS2战斗以及新增的剧情，让即使是作为资料篇的本作也给玩家们不少的新意。



2004年度小编心目中的十佳游戏



《块魂》(PS2)
《塞尔达传说 神奇的小人帽》(GBA)
《PIKMIN2》(NGC)
《山脊赛车PSP》(PSP)
《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主》(PS2)
《王国之心 记忆之链》(GBA)
《逆转裁判3》(GBA)
《杰克3》(PS2)
《召唤之夜 铸剑物语2》(GBA)
《洛克人ZERO3》(GBA)

我的2004年游戏生活：回顾这一年，给我留下深刻印象的游戏竟然以动作类为主，这让本人十分吃惊(我可是个RPG爱好者啊)。想想也是，虽然今年好的RPG很多，但在工作之余能吸引住我的还是一些休闲的动作游戏。《块魂》、《塞尔达传说》和《PIKMIN2》的风格清新、人设可爱，我一上手即被吸引住了。而最后的4个游戏因为本人是系列的忠实FANS，而游戏素质也十分不错，所以就列入榜内了。其实千人千样，有些游戏要玩后方知道不适合自己。希望大家能找到适合自己的游戏，并在新的一年里愉快地游戏。

www.plumbook.cn

最终幻想XI 普洛米西亚的咒缚

最终幻想XI 普洛米西亚的咒缚	Square Enix	9月16日	★★★★☆
PS2 ファイナルファンタジーXI プロマシアの咒缚		MMORPG	UCG评分 －
1人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 12 8万
4000日元	必须使用PlayStation BB Unit 对应USB键盘		文 猫太

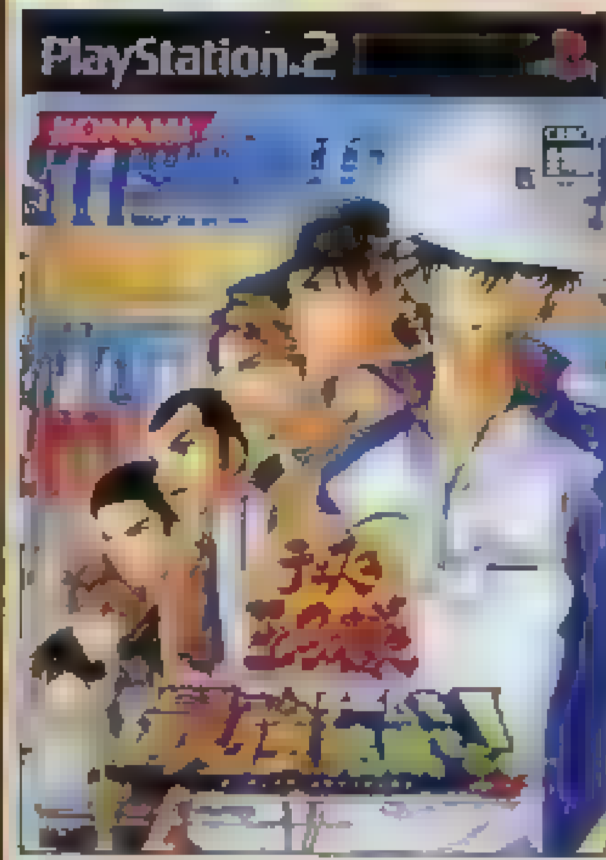


PS2上的网络游戏为数不多，但惟独《最终幻想XI》取得了莫大的成功。作为游戏的第2张“扩张资料片”，本作同样增加巨量吸引人的要素。**最让人惊讶的就是增加了40个新的区域。**这些区域大多数都是在地图上不能看到的地方，玩家需要通过一些特别的手段或交通工具才能到达。虽然是网络游戏，但游戏中却少不了系列的一大特色——剧情。围绕着古代流传下来的“普洛米西亚”故事和被称为“虚幻”的谜之现象，玩家们必须要在游戏的世界中才能找到事实的真像。可惜本作的硬件要求对国内的玩家来说比较苛刻，不然定能成为另一网络游戏大作。



网球王子 最强队伍结成!

网球王子 最强队伍结成!	Konami	9月16日	★★★☆☆
PS2 テニスの王子様 最强チームを结成せよ!		SPG	UCG评分：21
1～4人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量：4.6万
6800日元	对应手柄分插器		文：D·S



作为“《网球王子SmashHit》系列”的加强版，**本作在制作水准上达到了前所未有的高峰**，但换来的代价却是漫长的读盘时间，可谓白璧微瑕。在游戏中限定的20周内，玩家要集齐四或五名队员进行集中训练，以在最后的关东大赛中获胜为目标，其中会穿插许多特殊事件与隐藏剧情，足以令众FANS激动万分。通关一次后，正常的“比赛模式”即可开启，玩家们可以约上亲朋好友共同沉浸在这个既夸张又精彩的网球游戏中。本作新加入的“队长技”是团队比赛里取胜的关键，如何准确地判断场上形势并果断下令是玩家们面临的首要课题。



战国无双 猛将传

战国无双 猛将传	Koei	9月16日	★★★★★
PS2 战国无双 猛将传		ACT	UCG评分：25
1～2人	推荐玩家年龄 12岁以上	日版	推定销量：35.9万
4280日元	对应硬盘、杜比定向逻辑Ⅱ，可以与《战国无双》联动		文：纱迦



本作相当于《战国无双》的资料篇，音乐、画面、手感、系统如出一辙，但除了包含《战国无双》的全部内容外，还增加了大量新要素，玩过《战国无双》的人没有理由错过。**新增要素中最大的亮点在于增加了羽柴秀吉、本多忠胜、今川义元和稻姬这4位新角色**，战场方面则只增加了小牧长久手之战。针对前作难度较高的特点，本作加入了菜鸟向的天国难度，并更改了高难度下的敌人能力设定，降低了游戏入门的门坎，也令游戏的爽快度大增。为人诟病的角色成长系统得到了大幅修正，使得任何人都能轻松培养出能力全满的武将。缺点是拖慢现象没有得到解决。



化解危机：危机地带

化解危机：危机地带	Namco	9月17日	★★★★☆
PS2 TIME CRISIS CRISIS ZONE		STG	UCG评分 25
1人	推荐玩家年龄 13岁以上	美版	推定销量 －
49.99美元	对应GUNCON45、GUNCON2光线枪		文 胜负师



本作是Namco最佳光枪射击游戏“《化解危机》系列”的外传型作品，基本玩法与系列旧作没有太大区别，但**主力武器为机关枪，强调了连发速射的爽快感**。游戏画面中规中矩，但要略强于街机版，而且就移植态度来说，Namco可谓无人能及，除街机模式外，本作还追加了数个针对家用机版的原创模式。如特殊故事模式采用了武器切换系统，使游戏的玩法更接近于3代，其中还能得到多件极具特色的隐藏武器。移植版必备的危机任务模式集挑战性和趣味性于一身，使游戏的耐玩度得到了大幅提升，使用光枪更能体会到游戏的乐趣。仅为此购买光枪也足可值回票价了。



纽约街头：黑帮教父

纽约街头：黑帮教父	EA	9月20日	★★★☆☆
Multi Def Jam：Fight for NY		ACT	UCG评分：－
1～4人	推荐玩家年龄：17岁以上	美版	推定销量：－
49.99美元	对应多重对战连接器		文：GOUKI



前作原译名为“嘻哈明星大乱斗”，而到了本作，虽然游戏中的出场人物中依然有相当数量真实的美国当红说唱明星，但游戏风格却向着残酷而真实的地下格斗靠拢。**玩家可以操作各个打扮或另类或前卫的个性十足的说唱明星在纽约地下格斗场痛快地打一场。**游戏的画面非常出色，尤其是对战开始前双方自报姓名时的演示画面更是让人眼前一亮。游戏系统取材于真实的地下格斗，所以完全没有任何禁技，甚至还可以利用场地上的工具来击打对手，总之，击倒对手是惟一目的。每名角色的“乱舞技”非常华丽，值得一看。除此之外还有独特的原创角色系统，让玩家拥有完全属于自己的角色。



星球大战：战争前线

星球大战：战争前线	LucasArts Pandemic Studios	9月20日	★★★☆☆
Multi Star Wars Battlefront		ACT	UCG评分：－
多人在线	推荐玩家年龄：12岁以上	美版	推定销量：－
39.99美元	对应机种为PS2及Xbox		文：星夜



本作采用了时下流行的《战地1942》式组队射击游戏形式，游戏中有15个巨大场景，横跨10大星球。玩家可以从20种士兵中选择其一进入游戏。游戏提供了第一人称和第三人称两种视点，玩家还有很多种交通工具可以使用。游戏中提供了两种单人游戏模式，分别为历史战役模式和星际征服模式。前者根据系列电影中的两大战役为背景，后者则是在各个星球间进行征服战。多人游戏是本作强调的重点，本作可以进行16人在线同时游戏，并且支持通过耳麦进行语音聊天。不过PS2版要想玩网络游戏还要下载一个1.8MB的补丁到记忆卡中。

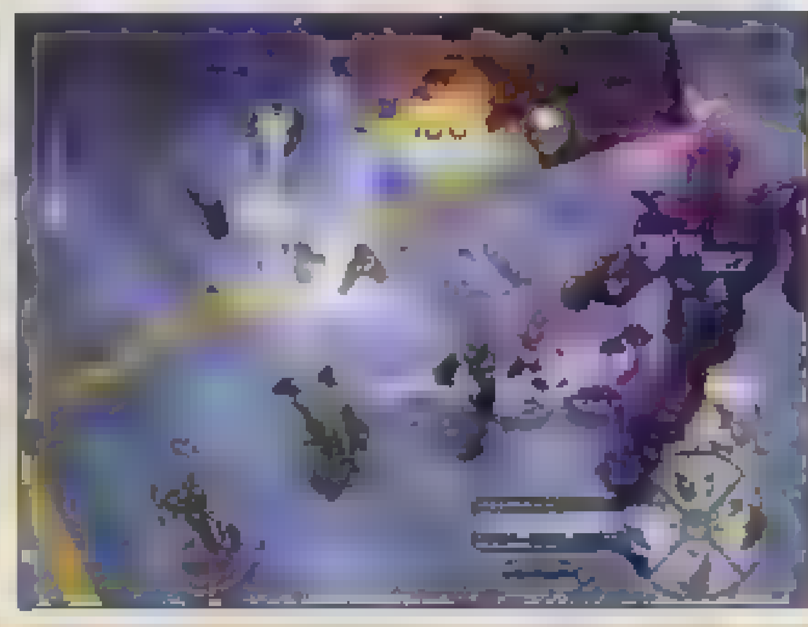


www.plumbook.cn

X战警传奇	Activision		9月21日	★★★☆☆
Multi	X-Man Legends		A・RPG	UCG评分：—
	1～4人	推荐玩家年龄：12岁以上	美版	推定销量：—
	39.99美元	对应机种为NGC、PS2、Xbox		文：星夜



一款典型的美式动作RPG，玩家可以从15名X战警种选择4位组成团队。每位X战警都有4种变异能力。在游戏中玩家一次只能操纵1人，另外3人则是由AI控制，不过玩家也可以在各个角色间自由切换。在本作的多人模式中可以由4名玩家各自操作1名角色合作过关或者互相对抗。在多人对抗模式中除了X战警外还有很多BOSS级角色可以选择。虽然开发商是正负责制作《雷神之锤 V》的Raven Software，本作卡通渲染风格的游戏画面品质却只能算中等水平。不过**本作场景的可破坏程度相当高，使得战斗过程显得相当火爆**，是美式动画改编的游戏中不错的作品。



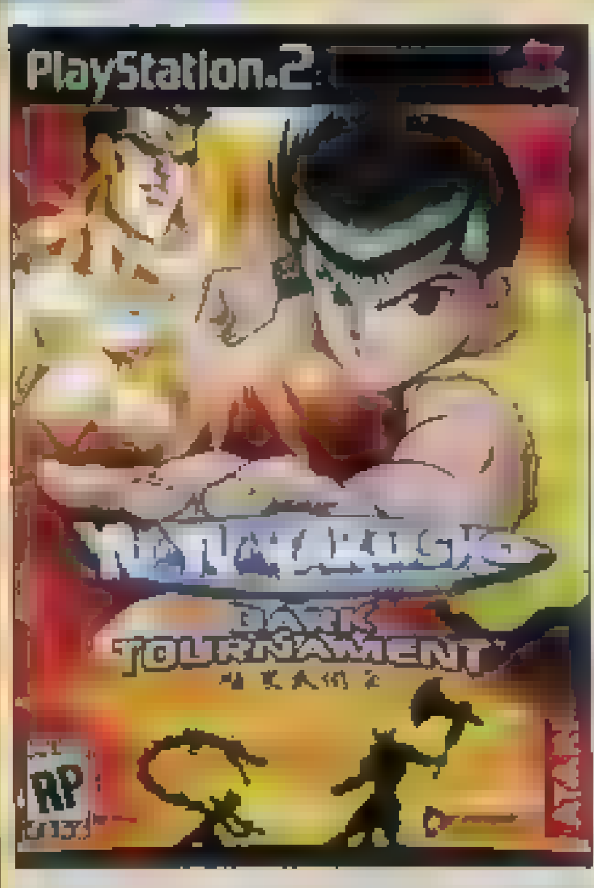
猎头者：救赎	SEGA/Amuze		9月21日	★★★☆☆
Multi	Headhunter：Redemption		ACT	UCG评分 —
	1人	推荐玩家年龄：17岁以上	美版	推定销量 —
	39.99美元	对应机种为PS2及Xbox		文：星夜



前作号称挑战《MGS》的DC最后大作，但Amuze的实力与Konami相比毕竟还有很大的差距。这款续作的故事发生在前作的20年后，致命的血玛丽病毒的传播以及大地震的爆发让整个世界分裂为"上层社会"和"下层社会"两个阶级。**除了前作的主角Jake Wade外，本作中引入了一位新的女主角Leeza X。**与前作一样，本作同样分为探索和秘密行动两大部分，在探索部分主要是驾驶各种交通工具在城市中寻找目标，而进入建筑后即进入秘密行动部分。不过游戏中有很多任务都没有给出足够的目标提示，以至于经常让人不知道该何去何从。



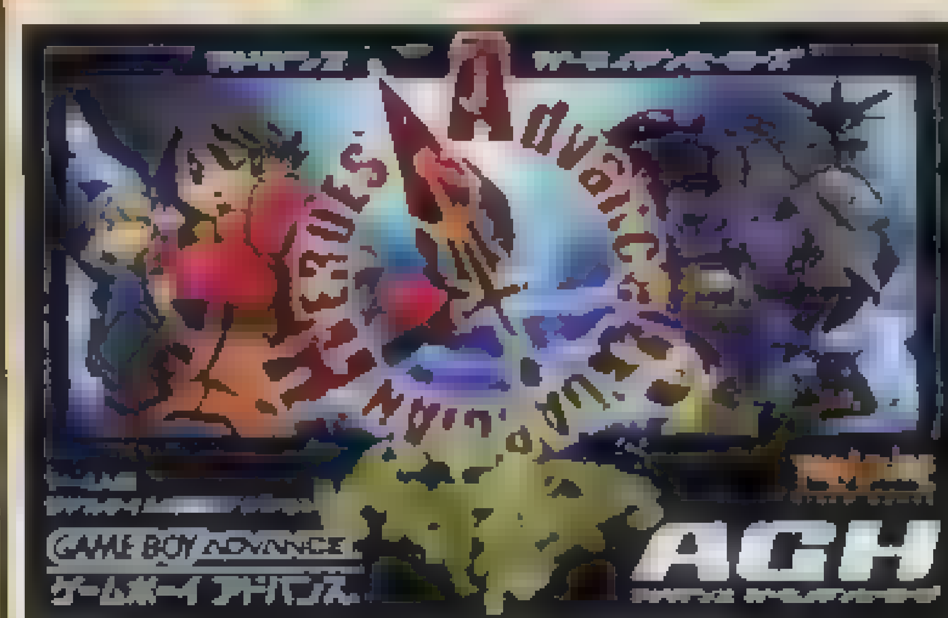
幽游白书 暗黑武术大会	Atari		9月21日	★★☆☆☆
PS2	Yu Yu Hakusho：Dark Tournament		FTG	UCG评分 21
	1～2人	推荐玩家年龄 15岁以上	美版	推定销量 —
	39.99美元	无对应周边		文：阿迪



在勾起了大家的期待后，本作显然无法满足我们。虽然制作小组尽力在忠于原著的基础上进行创新，其包括生存模式、隐藏服装、隐藏角色的各种要素在一定程度上增加了本作的价值，但是归根结底，一款格斗游戏的糟糕打击感是最致命的硬伤。此外，其古怪的判定和版边的Ring Out也令人无所适从。但是，**本作主要还是想带给大家来自原著本身的快乐，其表演的成分远高于游戏的成分。**使用特定角色进行游戏时，原著中的各个经典场面都被忠实地还原在游戏里。或许我们应该换个态度来对待这一类的游戏，把它当作是一款格斗游戏的话，只能自讨没趣。



超级守护英雄	Treasure/SEGA			9月22日	★★★★☆
GBA	アドバンスガーディアンヒーローズ			ACT	UCG评分 22
	1～4人	64M	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 0.8万
	4800日元	对应GBA专用通信对战线			文：铭风



本作是土星名作《守护英雄》在GBA上的续作，作为土星经典ACT《守护英雄》的续作，游戏的动作性极强。利用简单的操作便能使出各种格斗技能，熟练运用可轻易达成连击。除了格斗技外还能使用华丽地魔法进行攻击，让战术更加多变。故事模式虽然只有6关，但是给人十分紧凑的感觉，故事一环紧扣一环。除了3名主角外在通关后还可使用包括土星版主角的各个BOSS。同时每个角色在过关时还能够根据喜好来进行培养，让玩家更有代入感。除了故事模式外还有生存模式和时间挑战模式等，内容十分丰富。本游戏还是掌机上为数不多的多人混战类动作游戏哦。



钢之炼金术师2 红色炼金药的恶魔	Square Enix		9月22日	★★★☆☆
PS2	钢之炼金术师2 赤きエリクシルの悪魔		ACT	UCG评分：23
	1人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 13.5万
	6800日元	无对应周边		文：沙罗



《钢之炼金术师》在日本拥有极高的人气，故事讲述的是爱德华兄弟为了取回自己的身体而在世界展开寻回之旅的经历。而本作则是以原著为蓝本改编的第二款家用机游戏。玩家能够操纵主角爱德华在3D空间中自由行动，同时利用丰富多彩的炼金术与弟弟一起打败各种敌人。游戏从原著第一话的故事开始，之后慢慢发展到与原著完全不同的丰富原创剧情。由于采用了新的制作技术，游戏画面十分鲜艳，保持了质感的动画画面。另外，整个游戏过程几乎是全程语音，**游戏中还收录了大约30分钟长度的原创动画**，是所有喜欢原著的朋友必玩的作品。



2004年度小编心目中的十佳游戏

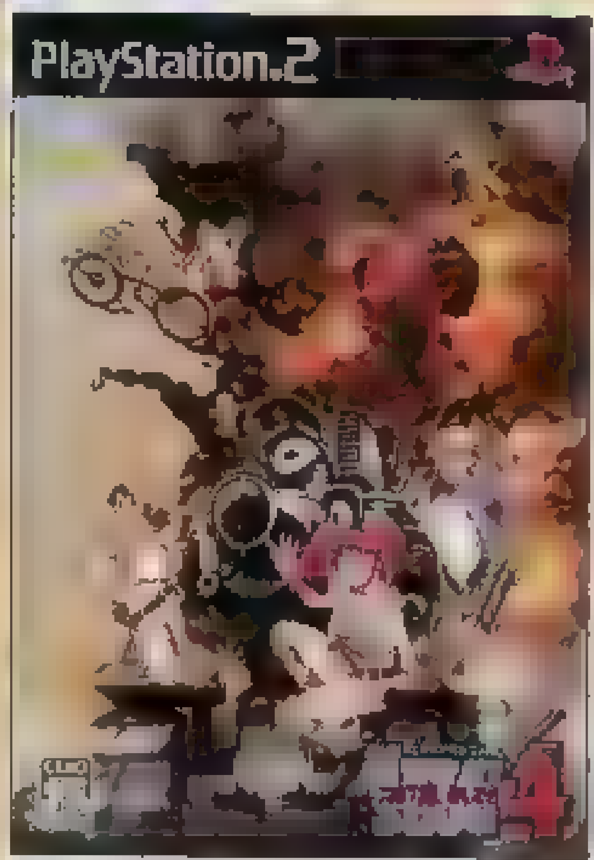


《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主》(PS2)
《勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘》(PS2)
《星之海洋3 直到时间的尽头 导演剪辑版》(PS2)
《战国无双 猛将传》(PS2)
《火焰之纹章 圣魔之光石》(GBA)
《皇牌空战5 未颂的战争》(PS2)
《超级机器人大战MX》(PS2)
《决战Ⅲ》(PS2)
《纸片马里奥RPG》(NGC)
《光环2》(Xbox)

我的2004年游戏生活：也许是因为自己太过"博爱"，纵观整个2004年，自己喜爱的游戏是近年来以来最多的，同时也是最有纪念意义的。《机战》、《火纹》，这些游戏自不必说，就连翘首期待已久的《皇牌空战5》也在这年推出，实在令人喜出望外。不过为什么说2004年是最有纪念意义的一年呢？这其中最大的原因，自然就是《勇者斗恶龙》的系列作品竟然在同一年中推出了两款！印象中这还是从来没有的。因此对于自己这种"DQ FAN"来说，2004年无疑是"DQ年"。

www.plumbook.cn

合金弹头 4	SNK Playmore		9月22日	★★★☆☆
PS2	メタルスラッグ 4		STG	UCG 评分：—
	1~2 人	推荐玩家年龄：15 岁以上	日版	推定销量：0.9 万
	6800 日元	无对应周边		文：纱迦



虽然还是过去那种Q版漫画式的风格，各种幽默笑料依然层出不穷，但由于制作公司变成了韩国的Mega Enterprise公司，4代的游戏性反而有所下降。这次的PS2版仍由SNK Playmore负责，针对街机版的问题进行了大幅改进。在原汁原味地保留街机版内容的同时，游戏加入了名为メタリッシュシステム的全新得分系统，玩家要在时间槽消失之前尽可能多地获得道具，根据玩家的表现电脑会给出评价，这样在过关后就会有特别的附加分数。另外**PS2版追加了两位新角色：Trevor与Nadia，令战斗更加爆笑刺激**，充分体现系列的恶搞精神。



仙乐传说	Namco		9月22日	★★★★★
PS2	Tales OF Symphonia		RPG	UCG 评分：—
	1~4 人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：39 万
	6800 日元	无对应周边		文：卡伦



比起其他的RPG大作，"《传说》系列"之所以能取得成功的原因便在于它那类似于动作游戏的独特战斗系统。在取消了《宿命传说2》的SP系统后，本作在上手性以及战斗爽快度上大大提升，而四人一同攻击的U·Attack系统也令人回味无穷。此外尤其值得称道的，便是**游戏剧情的优秀度在整个"《传说》系列"中可以说是数一数二。**由于本作的故事发生在《幻想传说》之前，因此玩过《幻想》的朋友对本作的一些剧情应该说别有一番滋味。相比起NGC版来，本作无论是在剧情还是系统上都没有什么变化，但新增的众多要素还是能让我们看到Namco的诚意的。



樱花大战 Episode 0 ~荒野的少女武士(中文版)	SEGA		9月22日	★★☆☆☆
PS2	樱花大战 Episode 0 ~荒野的少女武士		ACT	UCG 评分 20
	1 人	推荐玩家年龄：12 岁以上	中国台湾版	推定销量 —
	1780 新台币	无对应周边		文：沙罗



SEGA人气大作"《樱大战》系列"的最新作品。虽然本作只是5代的前传，但由于厂商实现了广大玩家们多年的愿望，**与日文版同步推出了繁体中文版，所以该作也受到了广泛关注。**玩家要操纵5代的女主角洁瑠妮·桑莱兹，这位德州出身的女牛仔，经历从故乡前往纽约的这段纵贯美洲大陆之旅。为给玩家们带来战斗时的爽快感以及更强的3D效果，制作组在保留了以往过场对话的前提下将游戏类型改成了ACT，玩者操纵的战斗单位也由光武转成了马匹！相比历代作品的战斗，更具爆发性力和速度感，人马一体的牛仔特技也呈现出前所未有的爽快感。



幻影沙尘	Microsoft		9月23日	★★★★☆
Xbox	ファントムダスト		ACT	UCG 评分 25
	1 人	推荐玩家年龄：16 岁以上	日版	推定销量 0.5 万
	6800 日元	对应 Xbox Live 网络套件		文：阿迪



本作与许多欧美的奇幻小说一样，都拥有一个宏大的世界观。游戏中每一张卡片代表一个技能，以卡片组合来决定战斗技巧的游戏方式令人倍感新颖。除了卡片组合的策略性，对战时玩家的控制也具备动作游戏的高素质，无愧于SLG+ACT这一特殊的游戏类型。**本作的系统缜密精细，8大School共300多种Skill间存在着近乎无限种可能的卡片组合，**由其派生出的战术打法更是无穷无尽。不过本作的上手培训却也做得十分体贴。本作的音乐也是百花齐放，古典方面引用了贝多芬的月光奏鸣曲，流行乐也有"Yes, I' m lonely"这一代表作。



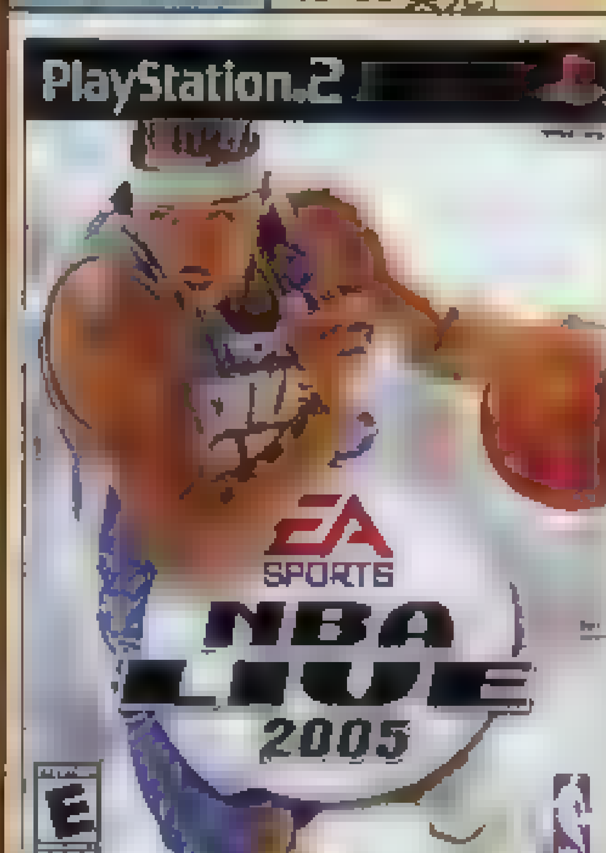
Action Man：机器人侵袭	Atari		9月24日	★★★☆☆
GBA	Action Man：Robot Attack		ACT	UCG 评分：—
	1 人　32M	推荐玩家年龄：全年龄	欧版	推定销量 —
	29.99 美元	无对应周边		文：马修



9月游戏大潮中一款非常火爆的横版ACT，游戏中要分别操纵三名能力各不相同的主角来完成各自的任务，角色的战斗方式会经历从赤手空拳到用强火力武器横扫千军的悬殊进化，后面还会有一只大猩猩乱入，虽然皮糙肉厚的大猩猩不用担心被打死，但它的关卡对操作技术的要求更高些。和现在大多美版ACT一样，本作也有着如赛车游戏般的单车关卡、冲浪关卡以及强调技术的摩托车关卡，在完成一周目后，还会有新的战斗关卡出现，增加游戏的耐玩度。游戏采用密码记忆，虽然麻烦，但输入MAXIM就可开启全部隐藏要素，还是很让玩家大呼过瘾的。



NBA Live 2005	EA Sports		9月28日	★★★★☆
Multi	NBA Live 2005		SPG	UCG 评分 —
	1~4 人	推荐玩家年龄：全年龄	美版	推定销量 —
	49.99 美元	对应机种为 NGC、PS2 及 Xbox		文：多边形



EA Sports每年必出的招牌大作系列之一。本作比起前一作来又进步了不少。球员自然是全实名登场，并采用了官方最新的转会资料。从画面来看，球员整体的刻画更加圆滑和细腻，在带球和投篮等动作上更加真实，球场中的观众会根据场上形势会有不同的反应，操作方面与前作基本无异。**本作新增了"NBA全明星周末"模式和"球队王朝"模式，**前者可以让玩家身临其境地进入到NBA每年一次的"全明星周末"，除了传统的东西明星对抗赛之外，还有更加热闹的三分球大赛和灌篮大赛；后者是从一个管理者的角度来经营一只NBA球队，给玩家另一种投入感。



3DM
www.plumbook.cn

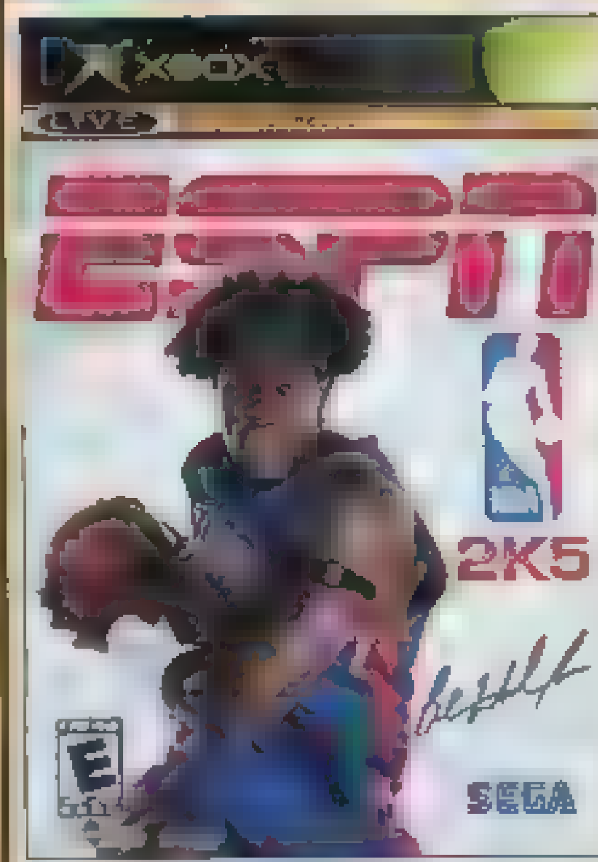
古惑狼 双宝	VU Games Traveller's Tales	9月28日	★☆☆☆☆
Multi	Crash Twinsanity	ACT	UCG评分
	1人 推荐玩家年龄：全年龄	美版	推定销量：—
	49.99美元 对应机种为PS2及Xbox		文：D·S



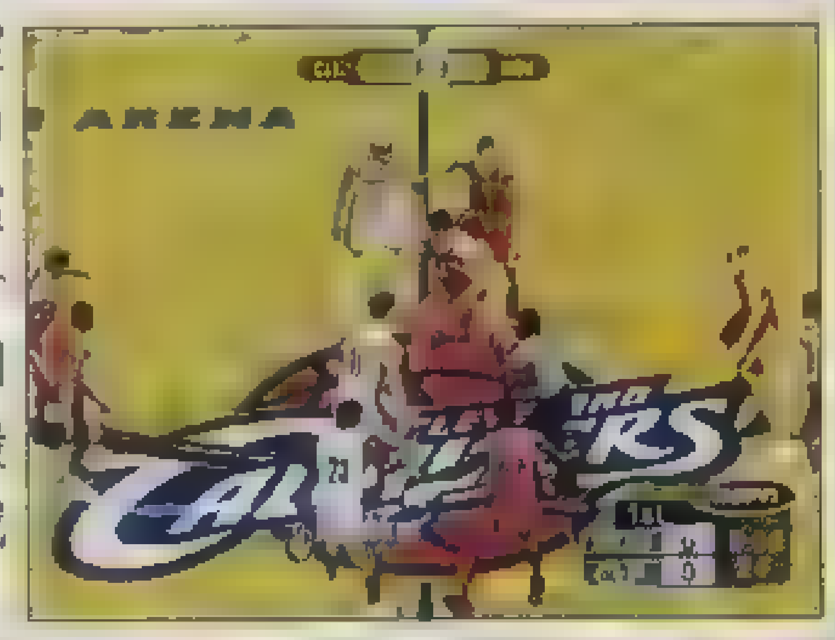
“《古惑狼》系列”自从于3代达到高峰以来便一直在走下坡路，本作依然未能挽救其继续沉沦的命运。虽然游戏的操作手感乃至系统设定同前几作一模一样，但却**始终缺乏了那种轻松、明快及幽默的风格**，整体难度过高更让人玩得沉闷异常。如果你是一个对该系列刚刚上手的玩家，那么不要指望会顺利地过第一关，超高的难度与恶劣的视角简直令人望而生畏。虽然游戏中加入了许多原创要素与另类玩法（譬如第二关的滚球），但生涩的操作很难让玩家满意。本作还试探性地加入了一些机关与秘题，但难度依然高得变态，有些甚至根本没有任何提示，不禁令人扼腕。



ESPN NBA 2K5	SEGA/Visual Concepts	9月28日	★★★★☆
Multi	ESPN NBA 2K5	SPG	UCG评分：—
	1～4人 推荐玩家年龄：全年龄	美版	推定销量：—
	19.99美元 对应机种为PS2及Xbox		文：阿迪



SEGA的“《2K》系列”最新作**凭借着19.99美元的超低价位和其不俗的游戏素质，在北美市场成功大卖。**“《2K》系列”已日渐成熟，这一款《2K5》在制作水准上当数目前篮球游戏的顶尖之作。球员在运球、投篮时的动作顺畅自然。不过在K角位以外的2分中投时，球员手腕的动作仍显得有些僵硬。操作系统采取目标锁定式，使玩家能比较清楚地找到传球的目标与突破的空挡。但最为令人赞赏的是，《2K5》非常直观地设置了两个很重要的基本键位，分别对应挡拆和包夹。让玩家自由发动这两种篮球最基本的战术，实际上是巧妙地将游戏过程与篮球意识初步地结合了起来。



火影忍者 究极的英雄2	Bandai	9月30日	★★★★★
PS2	NARUTO ナルト ナルティメットヒーロー2	ACT	UCG评分 25
	1～2人 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 38.7万
	6800日元 无对应周边		文：猫太



在前作大受好评后，续作在进行了大量的强化后在一年后推出了。游戏的主要战斗方式依然为FTG，玩家除了能控制角色在各个原作中熟悉的场景里战斗外，更可以使用大量的忍术攻击对手。替身术、追击在本作中成为了游戏的制胜关键，而发动奥义时输入的指令变得更简单，只需要快速转动摇杆或者连打按键就可以实现。**角色数量也增加至数十名，耐玩度再次提高。**最让人振奋的是新增的故事模式，讲述了原作中从修炼螺旋丸到击退大蛇丸的剧情，远远超越了动画版的情节。其中还可以对各个角色进行育成，是FANS们不能错过的模式。



十月

■[illegible]月正式实行合并，成立共同持股的[illegible]，会长兼社长为原SAMMY社长里见治。

■[illegible]神游SP[illegible]全国发[illegible]

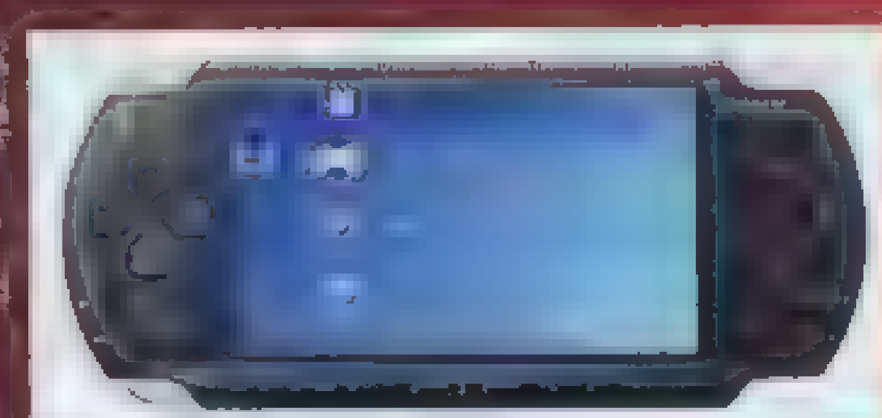
■[illegible]第二届China[illegible]上海新国际博览中[illegible]

■[illegible]举行新闻发表会，公布NDS版《最终幻想[illegible]》[illegible]最新正统续作。

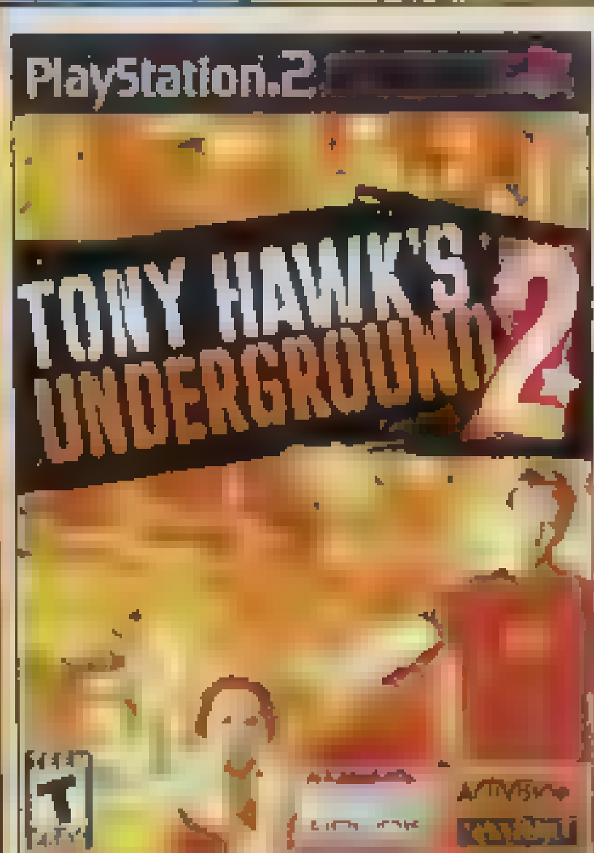
■[illegible]2004年10月8日至12日对我国进行[illegible]电脑软件有限公司。

■10月19日，《侠盗猎车》系列”（GTA）最新作——《侠盗[illegible]圣安德里亚斯》（PS2）在美国上市。

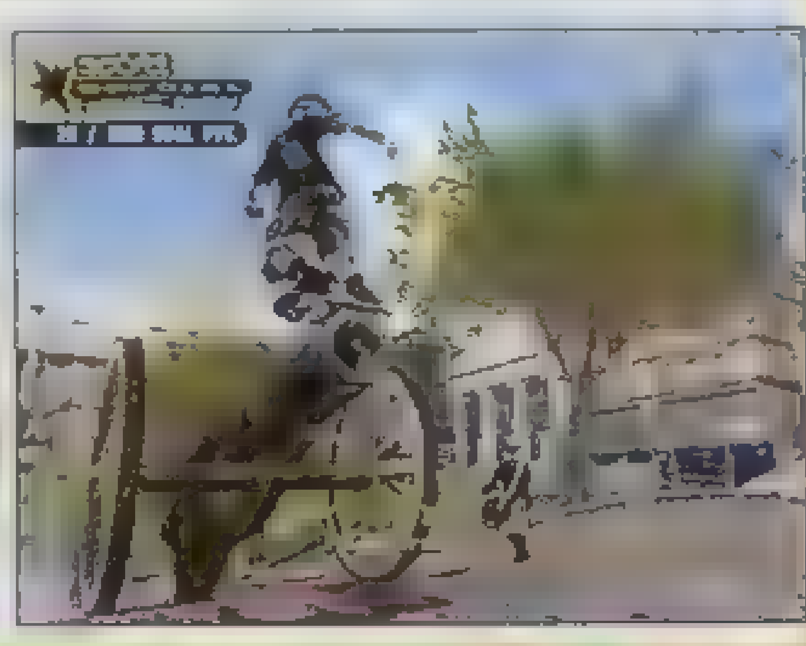
■[illegible]突然公[illegible]售价——12月12日，19800日元，[illegible]画播放4～5小时。



托尼·霍克的地下滑板	Activision	10月4日	★★★★☆
Multi	Tony Hawk's Underground2	SPG	UCG评分 —
	1人 推荐玩家年龄 13岁以上	美版	推定销量
	49.99美元 对应机种为NGC、PS2及Xbox		文：阿修罗



这是一款滑板游戏爱好者必须玩的作品，也是**世界上最专业的滑板游戏的最新作**，除去本文介绍的家用机版本之外，PC、GBA、手机以及PSP上都有它的身影。托尼·霍克本身是滑板界的顶级高手，而这个系列向来都是在他本人以及其他滑板高手的监修下制作的，无论是手感还是游戏的爽快感都堪称一流，即使是初心者也能够轻易被其渲染的运动氛围所感染。在“《地下滑板》系列”中，玩家要扮演一名普通的滑板手，逐渐成长为一名如同托尼·霍克般出色的选手。本作以“破坏之旅”为主题，在前作的基础上改良了能力系统，使得游戏整体更加贴近普通玩家。



2004年度小编心目中的十佳游戏

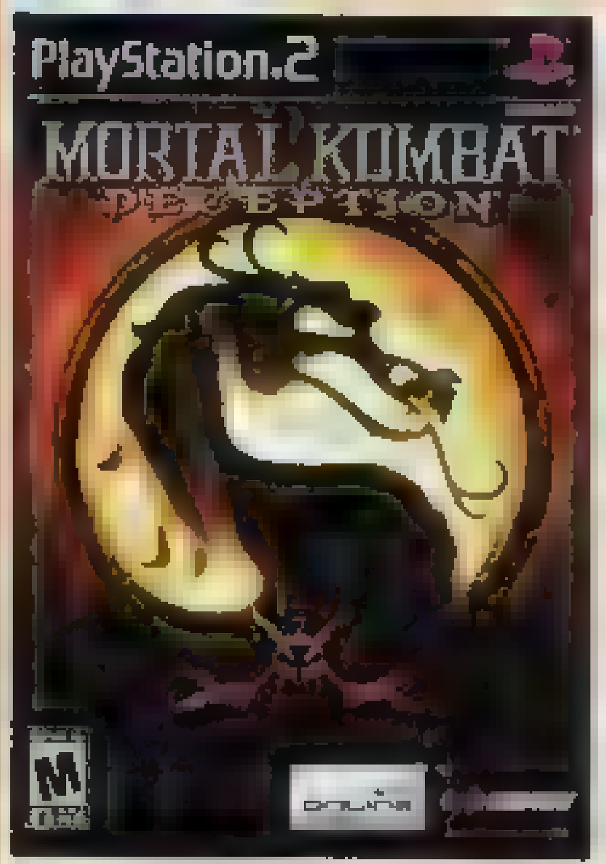
《街头霸王Ⅲ三度冲击》（PS2）
《女忍者（中文版）》（PS2）
《红侠乔伊》（PS2）
《红侠乔伊2》（PS2）
《忍者龙剑传》（Xbox）
《马里奥对大金刚》（GBA）
《太鼓之达人 四代目》（PS2）
《块魂》（PS2）
《圣诞夜惊魂》（PS2）
《山脊赛车PSP》（PSP）



我的2004年游戏生活：2004年对于胜负师来说是玩游戏数量最少的一年，这完全要归功于自己上半年对于《女忍者》的痴情一片。说实在的，每年有上千个游戏推出，不吃不睡也玩不过来啊！术业有专攻，能体会最少游戏中的最大乐趣，那么这一年同样会有不小的收获。《SF3.3》的复兴，“《VJ》系列”的挑战，以及对《块魂》、《马里奥对大金刚》等创意型游戏的关注，也让我2004的游戏生涯精彩十分。[illegible]

www.plumbook.cn

致命格斗：欺骗	Midway	10月4日	★★★☆☆
Multi	Mortal Kombat Deception	FTG	UCG评分 –
1~2人	推荐玩家年龄 17岁以上	美版	推定销量 –
49.99美元	对应机种为NGC、PS2及Xbox		文．星夜



本作延续了之前《致命格斗：死亡联盟》开创的新方向，游戏内容方面进行了大幅强化。每位角色的招式分为连续技、特殊技和终结技3种，新增了“战斗状态指示条”的概念。**本作中格斗场地的互动性程度非常高，并且同一个场景也分为“阴”和“阳”两种截然不同的形态。**本作新加入的各种模式非常耐玩，其中最有趣的当数征服模式的加入。该模式类似动作冒险游戏，玩家操作一位原创角色在《MK》世界的6大区域冒险，并且该模式还有时间要素，一些秘密需要在特定时间和地点才能发现。解谜格斗和MK国际象棋这两种迷你游戏的耐玩度也相当高。



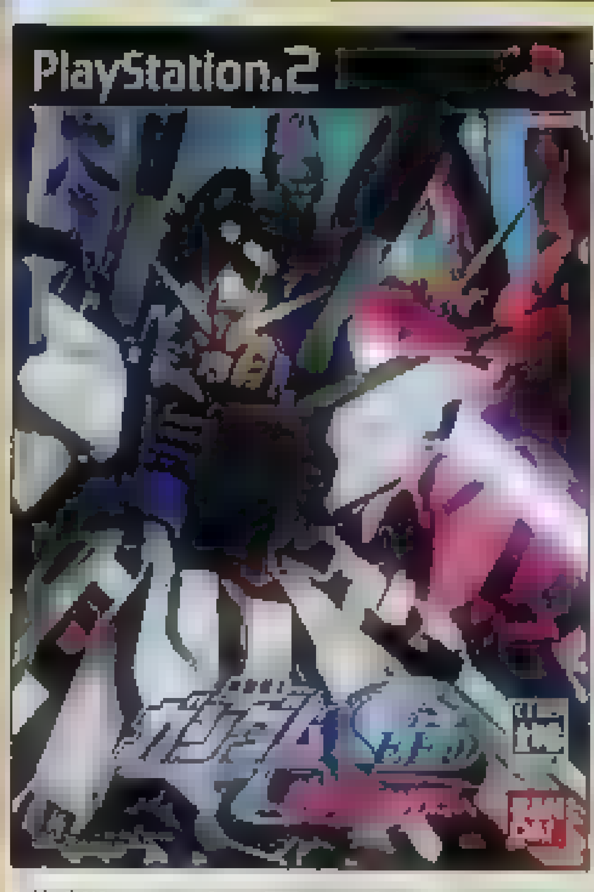
火焰之纹章 圣魔之光石	Nintendo	10月7日	★★★★☆
GBA	ファイアーエムブレム 圣魔の光石	S·RPG	UCG评分 26
1人 128M	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 23.6万
4800日元	对应GBA专用通信对战线		文．沙罗



号称日式战棋游戏鼻祖的《火焰之纹章》在GBA平台上的第三作。由于该系列游戏的开发引擎已经相当成熟，所以画面、支援系统和战斗系统方面相较前作并没有太大变化，仅将操作界面翻新了一遍。不过在游戏流程方面，**本作引用了于1992年发售的FC版《外传》的双主角形式**，游戏初期的故事由两个主角分别进行，到了游戏中期后才会汇合，之后共同作战。除此之外，本作还加入了与《外传》类似的可供玩家反复练级的EX关卡。也就是说，即使在游戏初期，也可以将我方的角色练至最强。这对将来的战役也十分有帮助，可谓大受欢迎的系统。



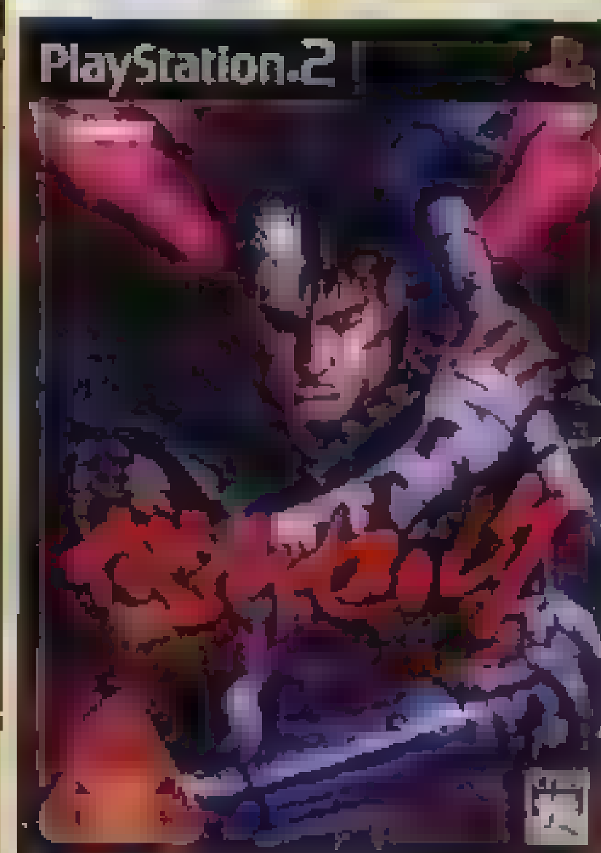
机动战士高达SEED 无尽的明天	Bandai	10月7日	★★★☆☆
PS2	机动战士ガンダムSEED 终わらない明日へ	ACT	UCG评分：24
1~2人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：21.8万
6800日元	无对应周边		文：D·S



本作融合了动作游戏的爽快感与重温动画的亲切感，光盘里收录有《高达SEED》的所有经典场面及全部BGM，另附有内容包罗万象的官方资料“SEED词典”，使**其收藏度远高于游戏本身的价值**。玩家在初期可从吉良与阿斯兰两人中任选其一开始游戏，从而感受到不同的剧情风格。操作的简单明了与优秀的画面效果使得战斗部分异常爽快刺激，有些原著中的经典关卡极具挑战性，令人热血沸腾，不过只要熟练运用连续技与SP技的组合，并合理分配援护技能，一切难关都不在话下。值得注目的是外传《MSV》的剧情任务五花八门，新鲜感十足，而且片头动画也精彩绝伦。



剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章	Sammy/YUKE'S	10月7日	★★★☆☆
PS2	ベルセルク 千年帝国の鹰篇 圣魔战记の章	ACT	UCG评分 21
1人	推荐玩家年龄 18岁以上	日版	推定销量 8.1万
6800日元	无对应周边		文：卡伦



根据三浦建太郎的著名漫画《剑风传奇》而改编的游戏，正如其名，本作节选的是漫画中的同名章节，并加入了一段原创剧情。游戏很好地表现出了原作的那种黑暗血腥的世界观，玩家需要操纵主角津不断斩杀魔物，而在战斗中还能使用四种副武器以及召唤同伴来协助自己。当连续击倒敌人时，获得的EXP也会大幅增加，而利用EXP玩家还可以对津的各种能力进行强化。BOSS战是本作的最大亮点，各种各样的演出效果令人大呼过瘾。此外值得一提的是**本作的CG做得非常好，几乎完美地再现了漫画**，无论你是不是《剑风》的FAN，都可以在本作中体会到那种斩杀的快感。



FIFA足球2005	EA Sports/EA Canada	10月12日	★★★☆☆
Multi	FIFA SOCCER 2005	SPG	UCG评分 –
1~8人	推荐玩家年龄 全年龄	美版	推定销量 –
49.99美元	对应机种为NGC、PS2、PS、Xbox		文．阿迪



这是“《FIFA》系列”每年的惯例一作。本作除了一贯的全机种制霸和详尽的资料数据库外，在制作小组的锐意革新下，在实战方面重点还体现了“一脚出球”的概念。众所周知，现代足球越来越强调在快节奏、高强度的对抗中的技术能力。一个球员是否具备一脚出球的能力，对于衡量其水准高低是一个重要的标尺，同时也可以作为体现玩家足球意识的一个新系统。另外，**一键控制这样的简化操作系统**对于初次接触足球游戏的玩家还是很有吸引力的。创建模式的加入对于玩家来说，自由创造有个性的角色也能够增强玩家的代入感。按照本作的发展趋势，使人对其充满信心。



炽焰帝国：十字军东征	Microsoft/Phantagram	10月12日	★★★★☆
Xbox	Kingdom Under Fire The Crusaders	SLG	UCG评分 –
1~2人	推荐玩家年龄 17岁以上	美版	推定销量 –
39.99美元	无对应周边		文．邪魔天使



这是一个将动作与战略完美结合在一起的游戏。动作方面，游戏的打击感很好，并且按照按键的不同，可以形成不同的连续技，在自己操作主角打的同时，还可以按键操纵副将发出副将技。游戏的画面相当强劲，完全体现了Xbox强大的多边形运算能力。战略部分很考验玩家的头脑，各个兵种的搭配以及相克性都要考虑，利用陷阱等战法在游戏中会时常用到。虽然这是款战略游戏，但情节可谓跌宕起伏，高潮不断，人物性格刻画也很到位。音乐以重金属乐为主，节奏感很强，很适合激战的气氛，但曲目不多，玩久了可能会觉得有些单调，这是本作的缺点之一。



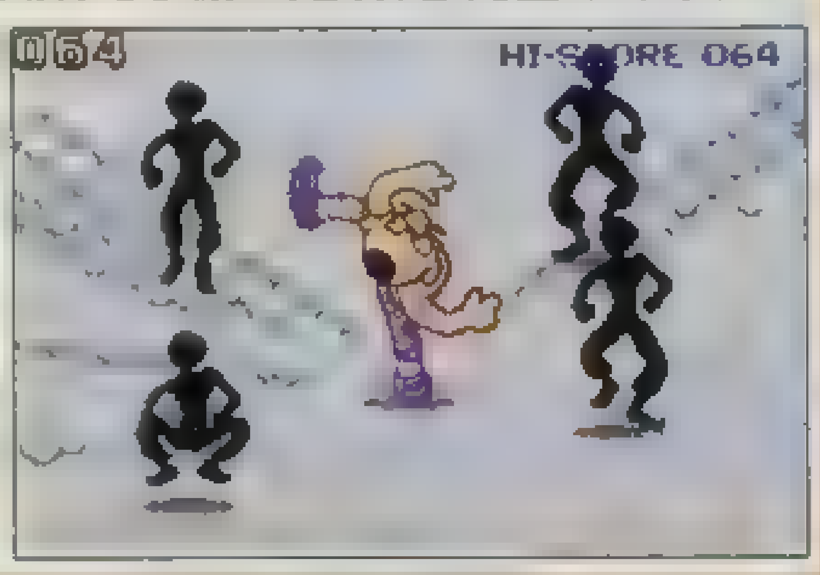
&3DM SMV

www.plumbook.cn

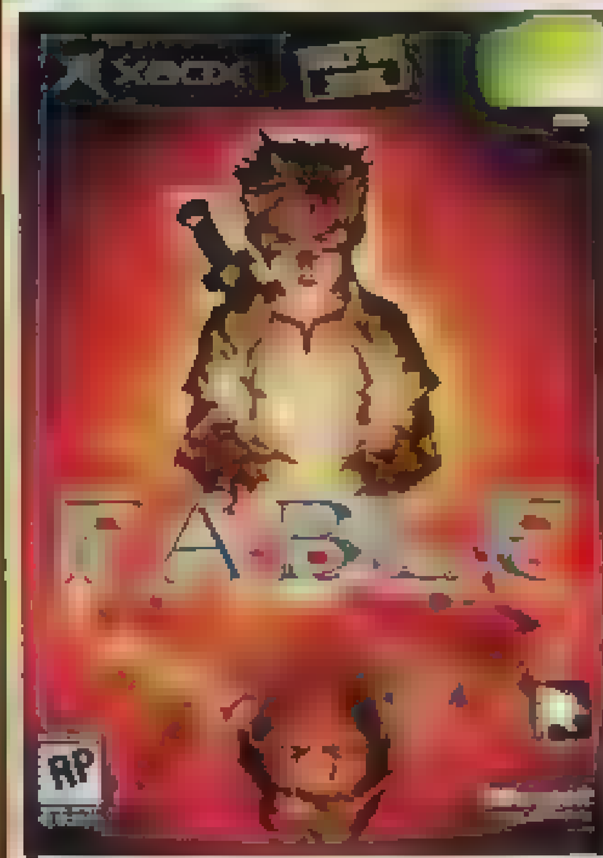
瓦里奥制造 大回转	Nintendo		10月14日	★★★★★
GBA	まわる メイドインワリオ		ACT	UCG评分 27
	1人 128M 推荐玩家年龄 全年龄		日版	推定销量 40 6万
	4800日元	对应专用感应器		文 多边形



可以说是本年度最有创意的游戏了，相信只要是哪怕看过本游戏广告的玩家都会迫不及待购入吧？游戏虽然依旧是那种“5秒钟解决战斗”的小游戏大集合，但是由于采用了革命性的游戏方式，玩家再也不会在重复的按键中感到疲惫，使得游戏性和耐玩度大幅度提升，另外用扭蛋形式收集的小游戏总数也有百来个以上。画面和音效上无甚变化，依然是充满恶搞风格；**A键的使用频率大幅度减少，取而代之的是需要玩家不停地晃动手中的机器**，当然要注意别让GBA砸到自己的脚了。（笑）游戏的乐趣已难以用言语表达，向任天堂的无限创意和极端恶搞致敬！



神鬼寓言（中文版）	Microsoft		10月14日	★★★★☆
Xbox	Fable		A·RPG	UCG评分
	1人 推荐玩家年龄 17岁以上	中国香港版		推定销量 89 7万（美版）
	49 99美元	无对应周边		文 阿修罗



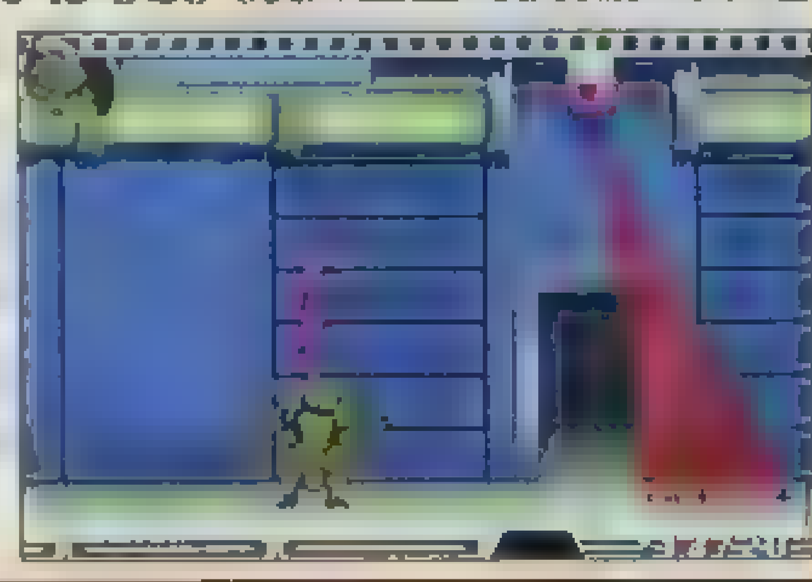
在本游戏中，玩家将体验一个英雄传奇的一生，或者说将亲手塑造出一个传奇的英雄！游戏从英雄的童年开始，经历了在英雄学院中学习的少年时代后，就直接进入了由玩家自己左右世界的成年时代。玩家可以选择帮助商人们抵抗强盗，也可以反过来做一名抢劫百姓的大盗，不过玩家的一切行为都将会对整个世界产生深远的影响。**玩家可以在游戏中自由改变样貌，这样不仅可以引起百姓们穿着时尚的变更，还可以引起异性的注意**，最终达成结婚的目的。游戏画面施加了光晕的效果，因此感觉非常独特。动作式的战斗系统通俗易懂，适合一切玩家。（上图为美版封面）



忍者神龟2	Konami		10月19日	★★★☆☆
GBA	Teenage Mutant Ninja Turtles 2		ACT	UCG评分：–
	1~4人 64M 推荐玩家年龄 全年龄		美版	推定销量 –
	29 99美元	对应GBA专用通信对战线		文 LIKY



游戏的玩法与GBA版前作没有太大变化，每一关开始玩家都可以从4名主角中自由选择一名展开游戏，每名主角都有不同的招式和特技，每一关的任务也不尽相同。相比于前作一味打斗，**本作加入了类似掌机版《分裂细胞》那样的秘密潜入要素**，很多关卡主角必须小心躲过敌人的巡查，利用各种设施隐藏身体，等找到武器后才能与敌人展开正面对抗。游戏中还经常需要寻找钥匙或卡片打开机关等，这些要素的加入使游戏的玩法更加多样，但同时也使得游戏的流畅度和爽快感大打折扣。另外本作的难度也有了很大程度的提高，对玩家的操作有了更高的要求。



F-ZERO 急潮	Nintendo		10月21日	★★★☆☆
GBA	F-ZERO CLIMAX		RAC	UCG评分：24
	1~4人 128M 推荐玩家年龄 全年龄		日版	推定销量 0 5万
	4800日元	对应GBA专用通信对战线		文 LIKY



以未来科幻世界为舞台的竞速赛车游戏“《F ZERO》系列”一直都以风驰电掣的速度感而著称，这款GBA版最新作同样继承了这个特点。游戏中的角色们驾驶着特殊的“F ZERO磁悬浮赛车”在各大星球上展开激烈的竞速比赛，与普通赛车游戏不同，“《F-ZERO》系列”在比赛中可以使用喷射装置令赛车瞬间加速，所以**赛车的时速经常会超过1000公里/小时**，令人窒息，加上曲折的赛道让玩家时刻都不能放松。作为GBA上的系列第三作，本作不仅加入了“旋转攻击”、“旋转加速”等大量新动作，还加入了很多新模式，同时登场角色也大幅增加至38名。



忍者神龟2 战斗联结	Konami		10月21日	★★☆☆☆
Multi	Teenage Mutant Ninja Turtles 2 Battle Nexus		ACT	UCG评分 20
	1~4人 推荐玩家年龄 全年龄		美版	推定销量 –
	49 99美元	对应机种为NGC、PS2及Xbox		文：猫太



经典的动画+简洁的操作+爽快的打斗，难怪前作可以赢得大多数玩家的认可。本作的风格依然是采用了卡通渲染技术，保证了玩家在游戏时有看动画一般的感觉。而关卡则增加了不少全3D的场景，让游戏更有空间感。由于本作最大支持4个人同时玩，因此镜头的视角变得更远，但这同时也带来了临场感不足的弊病。除了一般的攻击和飞行道具攻击外，每位忍者龟都拥有各自的特殊动作，而且**随时可以更换角色来解开谜题也增加了不少游戏乐趣**。此外在游戏中新增的“基地”也增添了不少隐藏要素。最可惜的是战斗的爽快度已经远不及前作了，失去了一大卖点。



2004年度小编心目中的十佳游戏



《世界足球 胜利十一人8》(PS2)
《世界足球 胜利十一人7 国际版》(PS2)
《世界足球 胜利十一人 欧洲足球战略版》(PS2)
《创造球会04》(PS2)
《扣杀球场 职业锦标赛2》(PS2)
《樱坂消防队》(PS2)
《荒野大镖客》(Multi)
《幻影沙尘》(Xbox)
《波斯王子：武者之心》(Multi)
《BIOHAZARD 逃出生天 FILE2》(PS2)

我的2004年游戏生活：感觉时间过得太快了，2004年眨眼间就与我们挥手道别。这一年间，阿迪接触得最多的是SPG类（运动类）的游戏。其中，《WE8》以均衡的攻守、丰富的动作表现力再加上真实的联赛授权成为了2004年度阿迪心目中的SPG之王。此外，《扣杀球场2》也以其各方面长足的进步征服了我，以这样的表现，我对其续作更加充满信心。带有强烈欧美奇幻风格的《幻影沙尘》、低成本却拥有丰富思考价值的《[illegible]》、充满西部牛仔风味的《荒野大镖客》，2004年对于阿迪来说，是丰富多彩的一年。

www.plumbook.cn

皇牌空战5 末颂的战争	Namco	10月21日	★★★★★
PS2	エースコンバット5 ジ・アンサング・ウォ	STG	UCG评分：27
	1人　推荐玩家年龄　13岁以上	日版	推定销量：28.7万
	6800日元　对应专用模拟飞行驾驶控制器		文 猫太



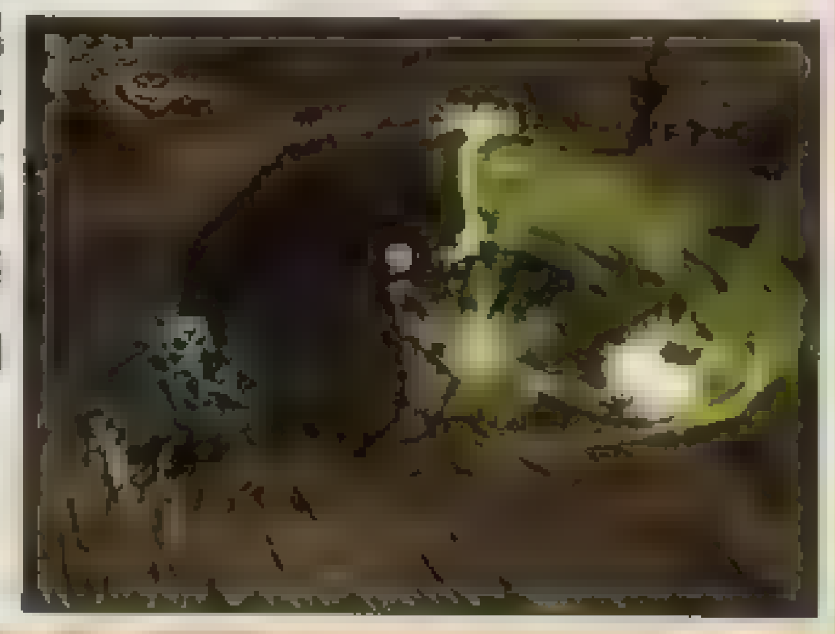
作为模拟真实驾驶的STG最强作品，本作并没有让FANS失望。精美的画面能让玩家有着更高的驾驶投入感，而所有采集于真实战斗机的引擎声也带来了一个更真实的驾驶环境。**本作采用全CG动画的方式来演绎剧情，讲述了一个空军小队的感人故事。**本作加入了新系统"小队系统"，玩家要扮演一名小队长，在战斗中除了要负责自己的攻击外，还需要对其他队员下达命令，让他们辅助自己的行动。在战斗时的对话不但极为丰富而且存在分支选择，这既会对游戏的剧情产生影响，也增加了战斗时的紧张感。虽然取消了自由补给系统让难度大增，但却让游戏更具有挑战性。



圣诞夜惊魂	Capcom	10月21日	★★★☆☆
PS2	ティム・バートン ナイトメアー ビフォア クリスマス ブギーの逆襲	ACT	UCG评分：24
	1人　推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：1.1万
	6800日元　无对应周边		文 阿迪



本作是根据曾执导经典电影《剪刀手爱德华》等名作的著名导演蒂姆·波顿的同名优秀电影作品中改编而来。作品在各种表演层面上韵味十足，对于各种人物的性格刻画入木三分。主题轻松富有童趣的同时又能够引起成人世界的思考，同时又**巧妙地将华丽的百老汇风格与游戏的战斗系统融为一体**。独特的Musical Battle通过简单的按键，达到既能欣赏华丽的歌剧演出又能给予BOSS致命打击的双重享受。通关后联系评价等级给予的隐藏要素也能够引起我们的收集乐趣。另外值得一提的是，蒂姆·波顿本人也亲身参与了本作的导演工作噢。



OutRun 2	Microsoft/SEGA	10月25日	★★★☆☆
Xbox	OutRun 2	RAC	UCG评分 –
	1～4人　推荐玩家年龄　全年龄	美版	推定销量 –
	39 99美元　对应Xbox L ve		文 多边形



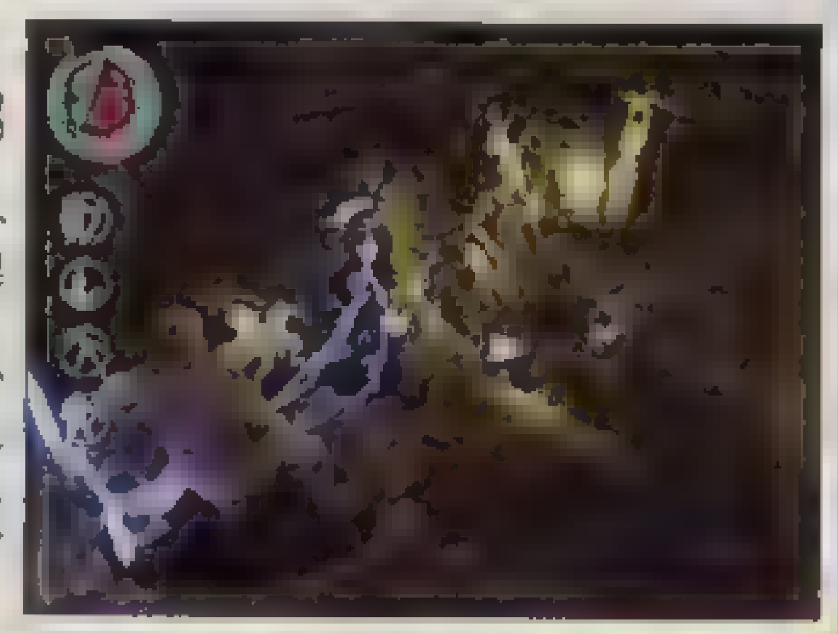
世嘉的街机赛车游戏名作的续篇，被几乎百分之百完美地移植到了Xbox上。游戏的画面相当华丽，赛道中每一个物体都显得那么逼真，远处的风景与即时变化的天空也让人赏心悦目。收录了多曲劲爆的摇滚类乐曲，让人在驾驶的时候不自觉地热血沸腾。游戏的操作十分容易上手，而街机那种甩尾和漂移的爽快感原汁原味地保留了下来，当横侧着车身呼啸着伴随着手柄的震动超越其他对手时那种满足感无人能比。借助Xbox的强大机能，游戏最多支持4人同屏对战，而接上Xbox Live网络之后便可以支持8人一起竞速夺标，并且画面没有一丝拖慢。



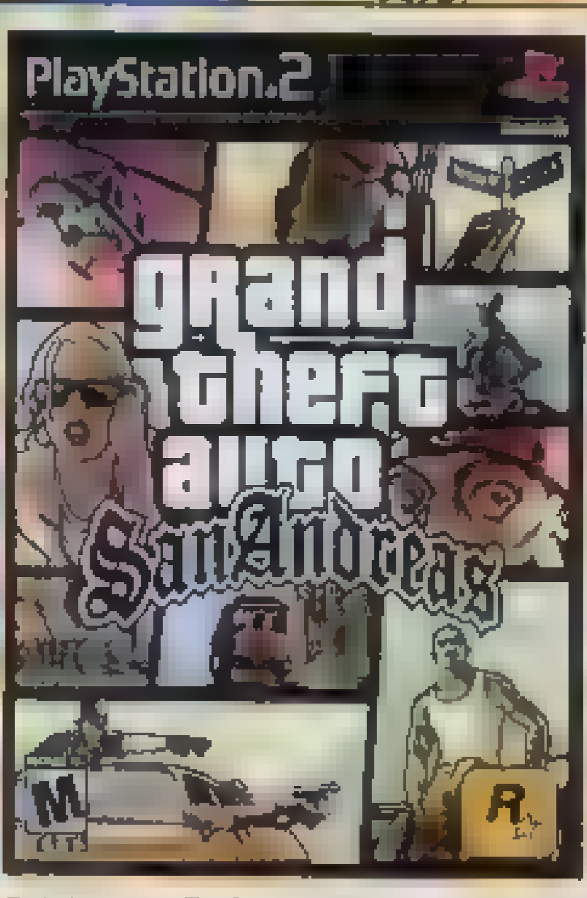
冰城传奇	inXile	10月26日	★★★☆☆
Multi	The Bard s Ta e	A・RPG	UCG评分 -
	1人　推荐玩家年龄　12岁以上	美版	推定销量 -
	49 99美元　对应机种为PS2及Xbox		文 星夜



《冰城传奇》是美式RPG中的经典名作，原作发售于1985年，是Interplay创始人Brian Fargo的成名作。因此这款游戏刚刚公布时就引起了美式RPG迷的一致关注。这款新作虽然依然叫《冰城传奇》，不过却是一款完全原创的新作。**本作的主角是一位喜欢金钱和美女的吟游诗人，总是到处行骗，然而他的宿命却是打倒两千多年的恶魔，成为救世主。**游戏中的对话超过4万句，并且全部都有真人配音。本作没有物品栏的概念，所有得到的物品要么直接转化为金钱，要么直接装备到身上。主角除了近身战斗能力外还可以通过歌声召唤出伙伴共同战斗。



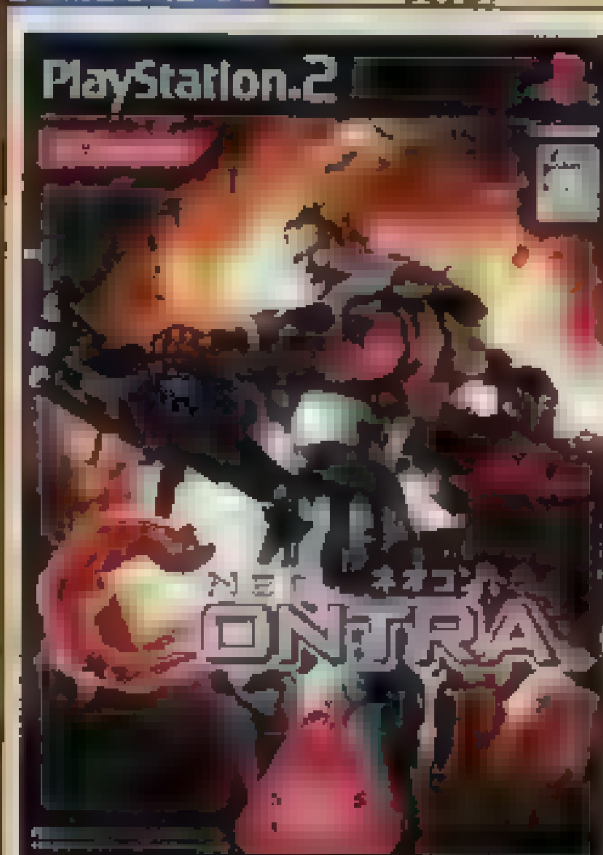
横行霸道：圣安德里亚斯	Rockstar Games	10月26日	★★★☆☆
PS2	Grand Theft Auto: San Andreas	ACT	UCG评分 24
	1人　推荐玩家年龄　17岁以上	美版	推定销量 514万
	49 99美元　无对应周边		文 多边形



仅从制作诚意上来说足可以打满分的游戏，在前作高度自由游戏方式的基础上，又增添了更多可供玩家驱使的内容，但大量交通工具的加入也本作的在城市地图方面的扩大程度，城市给人怎么逛也逛不完的感觉，**游戏中那股极为浓厚的原汁原味的美国本土气息也是吸引玩家的原因之一。**画面虽然粗糙却给人以极强的真实感，伴着余霞在街头狂奔的镜头令人感动，音乐方面更是无可挑剔，开车时几乎没有听到过相同的片断，游戏系统的细微调整让游戏的可玩性又丰富了很多。不过游戏中粗俗下流的话语以及过分自由暴力的内容并不太适合18岁以下的玩家。



新魂斗罗	Konami	10月26日	★★★★☆
PS2	Neo Contra	ACT	UCG评分 24
	1～2人　推荐玩家年龄　17岁以上	美版	推定销量 2 6万
	39 99美元　无对应周边		文 胜负师



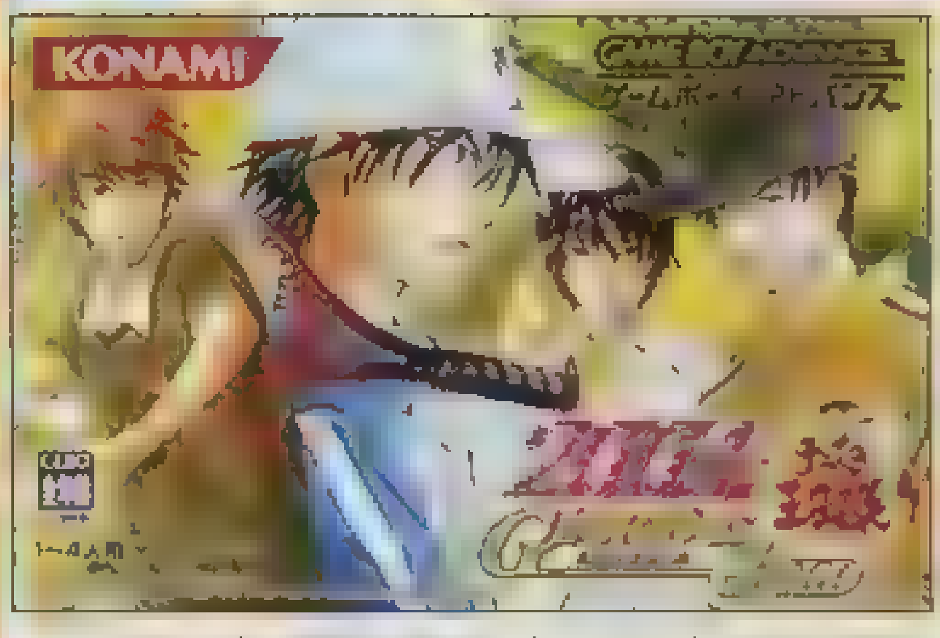
本作是在国内极具影响力的"《魂斗罗》系列"最新作，与两年前的《真魂斗罗》在系统、玩法等各方面都有很大的区别，但在剧情上有着密切的联系，而且细节上都有着前作的烙印，可以说本作是一款让人感觉既新鲜又熟悉的《魂斗罗》。游戏基本上以斜向俯视视角进行，并且**取消了系列中十分重要的跳跃，而增加了回避的设定。**武器分为对地、对空两类，并有多种武器可供选择。游戏共分7个关卡，游戏的流程长度及隐藏要素与前作一样都与击破率有关。但可能是为了迎合大众，游戏的难度与前作相比下降了不少，BOSS的设计也有些逊色，算是本作的不足之处。



3DM-SMV

www.plumbook.cn

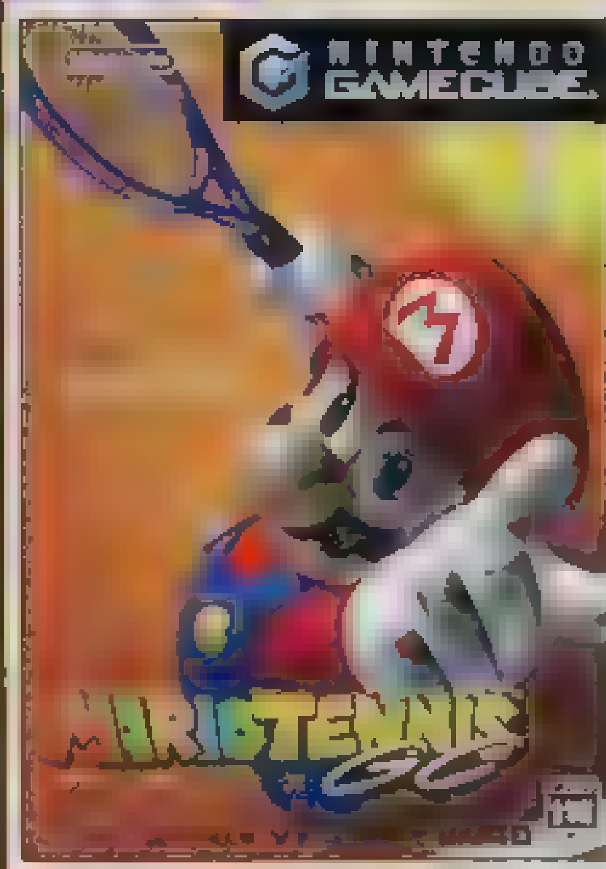
网球王子 2004 荣耀之金／时尚之银	Konami	10月28日	★★★☆☆
GBA	テニスの王子様 2004 GLORIOUS GOLD／STYLISH SILVER	SPG	UCG评分 —
	1～2人　256M　推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 —
	4980日元　对应GBA专用通信对战线		文：邪魔天使



改编自同名动漫的游戏，与前几作一样采用了分成两个版本发售的形势，两个版本在角色方面有不同。游戏在新加入了角色的同时，根据原作剧情发展还加入了相应的新系统：在作战方面游戏加入了阵形的设定、回球的方向、能量槽消费的方式、比赛时所用语音的种类等；在比赛中加入了"觉醒模式"，游戏新增了一个觉醒槽，在不使用必杀用发球、扣球得分时就会增加，当蓄满时就会发动，**处于觉醒的角色会在一定时间内随意放必杀，是一个相当刺激的系统**，有时还会起到一发逆转的特效。另外，两个版本中附赠的卡片是不一样的，如果都想要，那就两个版本全收吧。



马里奥网球 GC	Nintendo/Gamelot	10月28日	★★★★☆
NGC	マリオテニスGC	SPG	UCG评分 —
	1～4人　推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 34.5万
	5800日元　无对应周边		文：阿迪



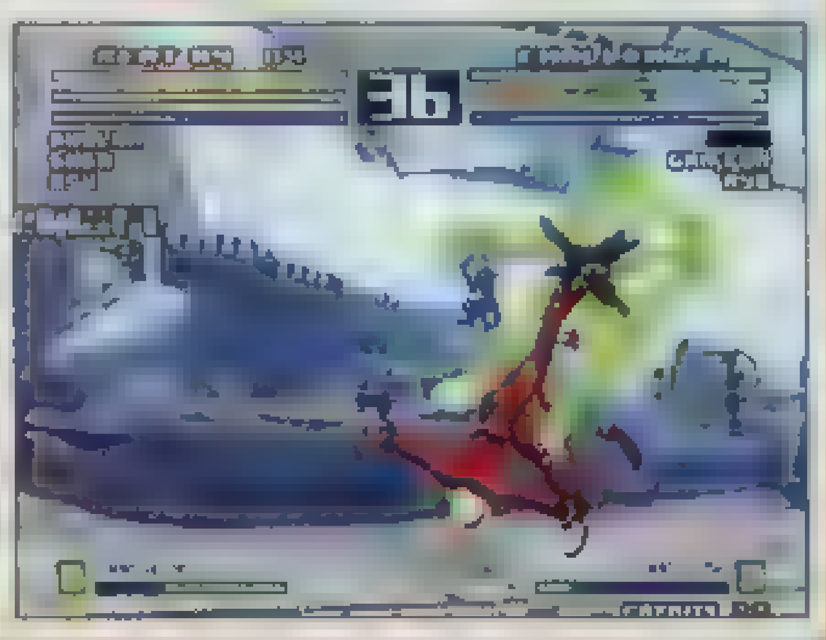
马里奥家族的传统运动项目网球又出新作了。**以简单的操作配合人物角色的绝高人气，本作能够带给我们无限的乐趣。**虽然操作看似简单，但在战术打法方面却是丰富多彩。本作将根据角色的特点来配合必杀技的使用，比如攻击系与防御系等等。选手的类型包括全能型、技术型、力量型、速度型、防守型、假动作型在内共6种。球场的数量大大增加，许多大家喜闻乐见的场景和人物都将出现的球场之中。本作最大的乐趣在于4人对战，网球游戏的双打历来就是家庭、朋友间聚会娱乐的常备节目。除了上述的内容外，本作中的迷你壁球游戏更是能令你乐此不疲。



格斗之王 2003	SNK Playmore	10月28日	★★★☆☆
PS2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003	FTG	UCG评分：21
	1～2人　推荐玩家年龄 12岁以上	日版	推定销量 3.1万
	6800日元　无对应周边		文：纱迦



史上最受争议的一代《KOF》。游戏虽然依然是组队战，不过却允许随时换人，并可以利用换人来组合出新的连招。玩家可以指定队伍中的一人成为队长，这样就能够使用威力超群的队长超杀。但游戏的平衡性有很大问题。这次PS2版的移植度相当高，追加了新的3D化场地，场地也追加了早、中、晚3个时段的变化。针对街机版中存在的问题，PS2版中可以选择新系统，此系统的最大变化在于起身投技不成立，而街机版的老系统也依然保留了下来。此外PS2版还保留了传统的3人组队战式的对战模式，而且人人都能使用队长超杀。果然诚意十足。



斯特拉的众神	Atlus	10月28日	★★★☆☆
PS2	ステラデウス	S・RPG	UCG评分 22
	1人　推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 6.4万
	6980日元　无对应周边		文：邪魔天使



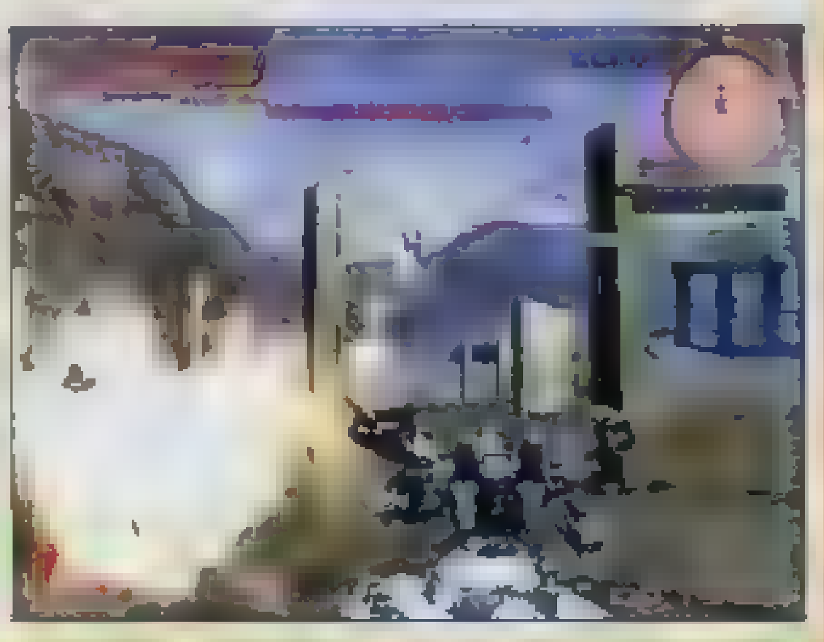
《罗德岛战记》的作者水野良担当剧本撰写、CG动画由知名动画制作公司神风制作、美术设定由"《真·女神转生》系列"的草稚担当、由副岛成记作角色设定，**如此豪华的制作阵容打造出了一个优秀的游戏。**游戏的系统可以看成是《皇骑》和《FFT》的综合体，多级转职以及众多任务是该游戏的一大特色。游戏有两大特色系统，一是合体技，参加合体攻击的人物不同合体技的效果也不同，并且有特定角色间的特殊合体技；道具合成是游戏一大乐趣，合成是存在失误的，但失误也许会带来更强力的道具。不过游戏也存在一些缺点，如敌人AI较低、转职时服装无变化等等。



装甲核心 9球终结者	FromSoftware	10月28日	★★★☆☆
PS2	ARMORED CORE NINE BREAKER	ACT	UCG评分 —
	1～2人　推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 6.7万
	7800日元　DUAL SHOCK2、USB鼠标、iLINK、网络对战		文：沙罗



传说中的佣兵，9号球复活！熟悉《装甲核心》的玩家，可能至今还对在PS版初代中登场的9号球记忆犹新。如今，它又一次在本作中登场。该作可看作是前作《装甲核心 连结》的资料篇续作，由于**对应前作的记录，所以玩家以前苦心设计出来的机体，在本作中也可以延续使用。**虽然仅为资料篇性质，但游戏那100种以上的训练模式显然是针对初次接触本作的玩家而设计的。除了初级的机体操作练习之外，还有在实际战斗中相当有用的战斗技巧课程。因此，无论是想要强化基础的新手，或者想让自己的技术更上一层楼甚至打败9号球的老手，都可以通过这个本作达成所愿。



2004年度小编心目中的十佳游戏

《GT赛车4》(PS2)
《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主》(PS2)
《皇牌空战5 未颂的战争》(PS2)
《星之海洋3 直到时间的尽头》(PS2美版)
《山脊赛车PSP》(PSP)
《波斯王子：武者之心》(Multi)
《塞尔达传说 神奇的小人帽》(GBA)
《寂静岭4》(Multi)
《最终幻想1·2 ADVANCE》(GBA)
《仙乐传说》(PS2)



我的2004年游戏生活：2004年里大作不少，年末《GT赛车4》如约面向中国台湾和香港地区推出繁体中文版，算是玩家的福分，相信在未来几年里，日本同级别的RPG、SLG之类都会陆续推出相应的中文版。2004年里我通关的最后一个游戏是《DQⅧ》，这游戏玩起来有种独特的感觉，童话风格的故事、简洁体贴的系统和清新脱俗的画面也许正是某些媚俗的RPG所缺乏的。另外，老天保佑Square Enix在2005年里别再以各种花拳绣腿的形式复刻前几代《FF》了，老天保佑制作人的脑子里多出现点新作的灵感吧。

www.plumbook.cn

十一月



■11月1日，Capcom紧急宣布，旗下看家大作品《biohazard 4》将同时对应NGC及PS2平台，NGC版照常将于1月发售，PS2版《bio4》将于2005年内发售。至此《bio4》的NGC独占计划正式破产。

■11月3~8日，任天堂株式会社社长岩田聪等一行7人造访iQue总部，这是今年国内所接待的最高规格的业内访客。

■11月9日，Xbox首席大作《光环2》在全球范围内开始销售，首日内销量为[illegible]万套，分析家预计该作总销量将达到[illegible]万套。

■11月24日，火焰之纹章侵权案由东京高级法院做出判决，任天堂胜诉，发售《泪之指轮传说》的E·B赔偿任天堂7600万日元。

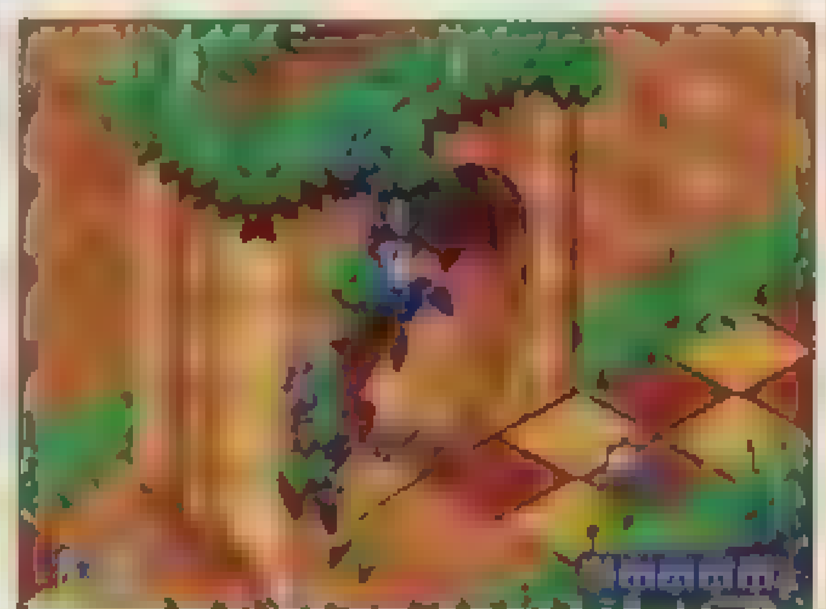
■11月27日，《勇者斗恶龙VIII》在日本发售，当年销量超过[illegible]，专家分析本作最终将形成312亿日元的经济规模。

■中国大陆版N-Gage QD于11月底上市。大陆版N-Gage QD采用简体中文界面，随主机将会附带3款游戏。

索尼克百万大合集 加强版	SEGA	11月2日	★★★★☆
Multi / Sonic MegaCollection Plus		ACT	UCG评分 —
1~2人	推荐玩家年龄 全年龄	美版	推定销量 —
49.99美元	对应机种为PS2及Xbox		文：猫太



集合了MD、32X时代7款重量级《索尼克大合集》游戏的本作无疑是收藏性极高的作品。在这款年底发售的加强版中，**更是新增加了6款GameGear上的名作**（包括《索尼克》、《混沌索尼克》、《索尼克赛车》、《索尼克迷宫》、《弹头博士的新机器》和《索尼克冲击》），让本作的收藏性又上升了一个层次。此外，游戏中还增加了大量老作品中的精美动画、原画、作品介绍等资料，甚至最新作的《索尼克A3》及《索尼克英雄》的Opening和广告等珍贵资料也收录在内，不过有很多资料都需要玩家通过某些条件才能观看哦！总而言之是Fans不可以错过的珍藏宝典。



瑞奇与叮当3	SCEA/Insomniac games	11月2日	★★★★☆
PS2 / Ratchet & Clank 3		ACT	UCG评分 26
1~4人	推荐玩家年龄 13岁以上	美版	推定销量 52.3万
49.99美元	对应PS2专用网络适配器		文：猫太



火爆的场面和充满火药味的大量高科技武器，这款系列的最新作可以称为是SCEA动作游戏的最高峰。控制着主人公瑞奇和背上的叮当，外加各种强力的武器，就成为游戏的基本要素。本作不但在游戏的画面上得到极大的强化，而且**武器的等级也增加至最大的8级**，让威力和效果都更有张力。游戏难度的总体下降让更多初心者能更快上手，同时也增加了不少贴心的说明文字。通过斗技场能让武器和瑞奇自身的等级上升得更快，这应该是学习了RPG的练级要素。另外本作还增加了联网对战模式，在庞大的空间中，让玩家选择喜爱的角色和擅长的武器与朋友们对战。强烈推荐！



杀戮地带	SCEE/Guerrilla	11月2日	★★★☆☆
PS2 / KILLZONE		FPS	UCG评分 23
1人	推荐玩家年龄 17岁以上	美版	推定销量 —
44.95美元	对应PS2网络适配器		文：多边形



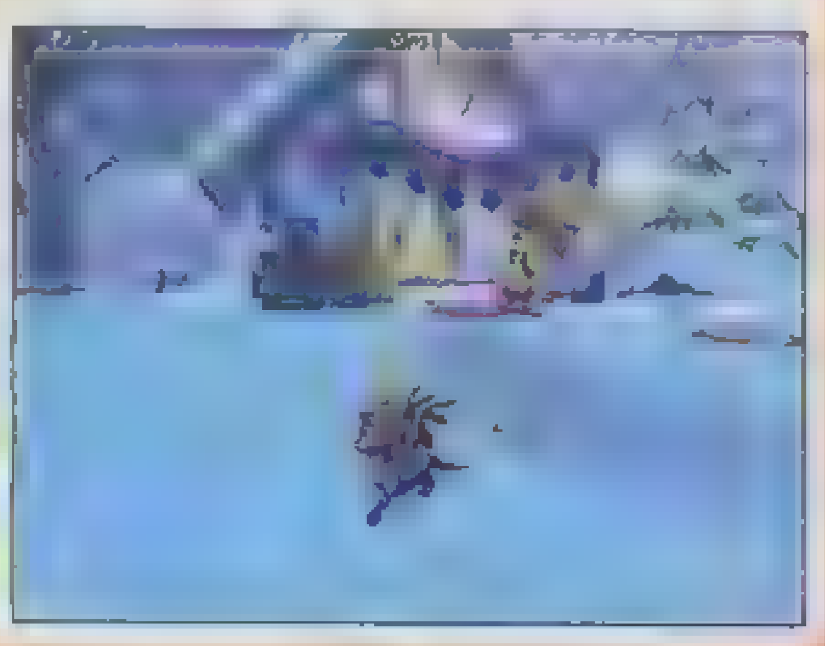
本作的游戏画面可以说是PS2上最强之一，不过这是在游戏动起来之前，战斗中画面帧数的不足导致眩晕感倍增，糟糕的贴图和拖慢几乎毁了这个游戏，音效方面还算差强人意，武器的设定也比较真实，带有煽动性的片头CG魄力十足，**战场的气氛被渲染得很到位**，但是莫名其妙的操作感又让游戏大打折扣，硕大的瞄准镜形同虚设，准星的移动速度也让人恼火。游戏一共有4名主角，独特的个人魅力多少弥补了一些游戏的硬伤，各自不同的背景和能力让玩家在反复游戏的时候避免了明显的重复感。总体而言游戏表现中规中矩，优点和缺点同样明显。



小龙斯派罗：英雄之尾	VU Games	11月3日	★★☆☆☆
Multi / Spyro A Hero's Tail		ACT	UCG评分 —
1人	推荐玩家年龄 全年龄	美版	推定销量 —
29.99美元	对应平台为PS2、NGC、Xbox		文：星夜



小龙斯派罗和古惑狼克拉修是现今VU Games旗下最著名的两位角色，不过近几年这两位角色的人气都有下降的趋势。游戏剧情非常传统，反正我们的小龙斯派罗又一次担负起拯救世界的使命。斯派罗依然使用龙的气息攻击敌人，随着游戏的进行将会获得3种气息。在游戏中，玩家要毁灭所有的黑宝石，收集所有光明宝石以及龙蛋。游戏中有8种龙蛋，每种10个。收集齐一组龙蛋后就可以取得隐藏的原画、迷你游戏、新角色等。不过本作关卡在设计上有很多重复的地方，并且谜题设计也毫无新鲜感。**不过对于喜爱小龙的孩子们来说，斯派罗还是一样可爱。**



SD高达军团 大决战！次元海盗迪·斯卡尔！	SCE	11月3日	★★☆☆☆
PS2 / SDガンダムフォース 大決戦 次元海盗デ・スカール!!		ACT	UCG评分 23
1人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 0.4万
5800日元	PS2 BB Unit		文：沙罗



根据大人气动画《SD高达军团》为题材的动作新作。面对突如其来的强大敌人迪·斯卡尔，TV原著中的“SD高达战队”又会带给熟悉原著的玩家全新的感受。相比以前的系列作品，本作加入了每次进入舞台都会发生变化的“STAGE MIXING”系统。完成这些关卡后，还可以获得大量的全新装备。我方的主要角色“队长”、“ZERO”和“爆热丸”各拥有7套独立的装备。利用这些装备不断强化自己，可以在战斗中充分体会到强化后的力量差别。此外，与原著相同，本作的登场角色共有40多位，每位角色都由专门的声优配音，阵容极为豪华。



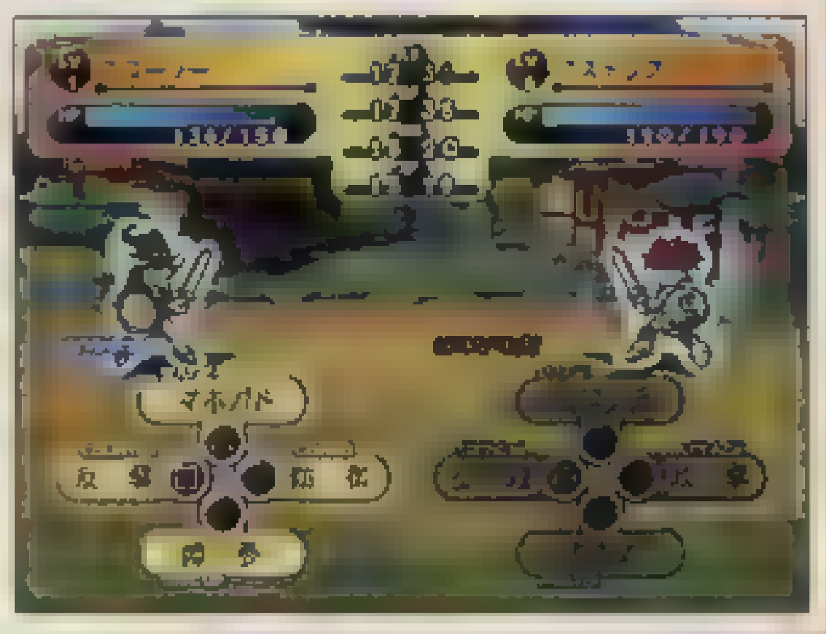
3DM-SMV

www.plumbook.cn

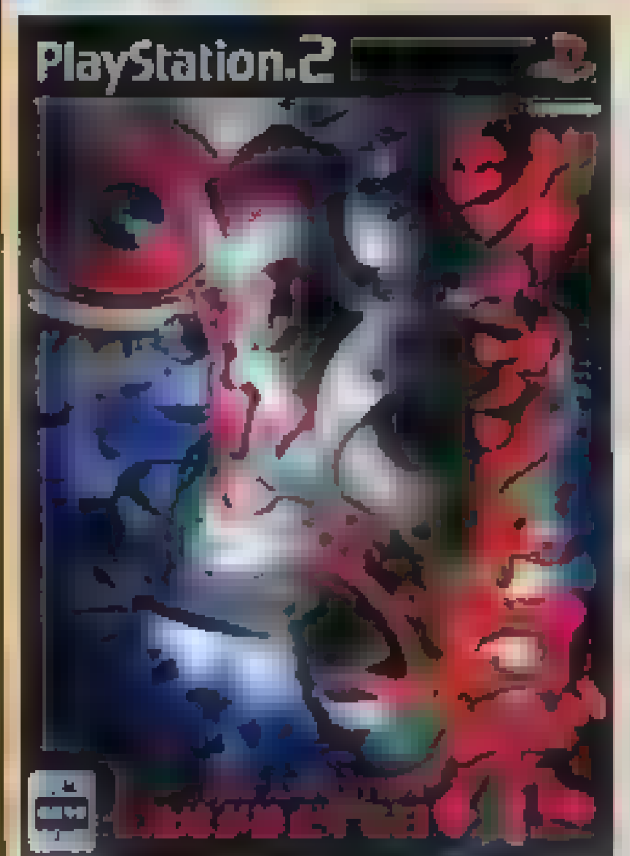
多卡邦世界	Asmik Ace/STING	11月3日	★★★☆☆
PS2 ドカポン・ザ・ワールド	TAB		UCG评分：22
1～4人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：3.7万
6120日元	专用多重连接器		文：SOUL



“《多卡邦》系列”这款非常优秀的作品，至今已经诞生了11年，该系列**很好地将RPG与《大富翁》式的桌面游戏结合在一起**，从而形成独具一格的游戏乐趣。作为系列最新作，本作加大了投入的砝码，请来了日本当前著名搞笑动画《Keroro军曹》的绘师吉崎观音来担任本作的角色设计，以及久石让的学生古代佑三（当年以MD版《超级忍》等作的音乐而闻名）担任音乐制作，剧本更由以制作《高达W》、《游戏王》等动画的脚本闻名的面出明美负责。说到底，这么超豪华的制作阵容还是希望能够引起玩家对这款游戏的注意，相信你一旦上手，立刻就会被这款游戏所吸引。



大铁人 动画版 地球静止之日	D3 Publisher	11月3日	★★☆☆☆
PS2 ジャイアントロボ THE ANIMATION 地球が静止する日	ACT		UCG评分：—
1～2人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：—
5800日元	只对应DS2手柄		文：阿修罗



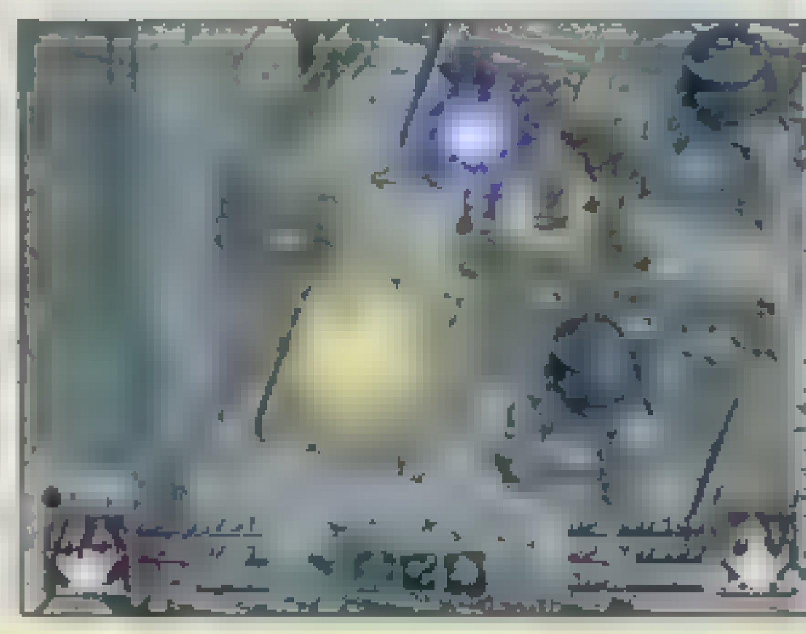
这是以廉价版游戏而闻名业界的D3 Publisher **采用八十年代著名机器人动画《大铁人》为题材制作的3D动作游戏**。玩家必须如同原作中一样，操纵主角草间大作等普通人类进行移动，挑选合适的位置对大铁人等巨型机器人下达作战指令。作为动作游戏，本作的操作性略显不足；而作为模拟游戏，游戏的系统又过于简陋。游戏分为故事模式、对战模式以及机器人鉴赏模式，属于比较标准的配置。不过总体来说，游戏的玩法比较单一，除了对于看过原作的老玩家具有一定怀旧的吸引力以外，新世代的玩家应该很难全身心地投入其中，不能不说是个遗憾。



光明之泪	SEGA	11月3日	★★★☆☆
PS2 シャイニング・ティアーズ	A・RPG		UCG评分 21
1～2人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 10.4万
6800日元	无对应周边		文 铭风



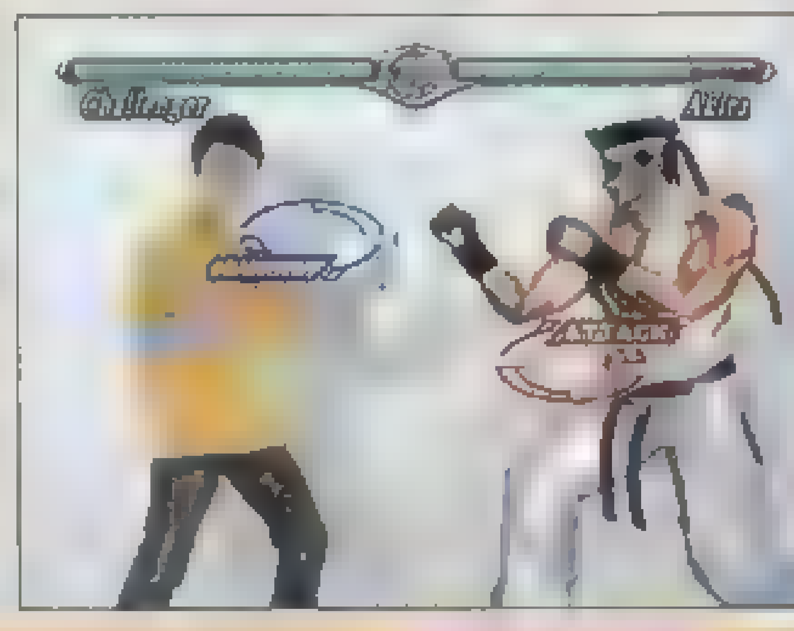
“《光明》系列”的最新作，本作讲述了一场围绕着城塞都市希鲁迥亚而展开的攻防战，游戏中玩家要操纵主角协同反抗势力共同击败企图对这里进行侵略的大军。游戏中同伴的特性鲜明，有巫女、精灵、忍者等等。而每个角色都辅有当红声优的演艺。除了普通攻击外每个角色还都有富有特色的个人技能能够在战斗中使用，如龙骑士的回旋斩，冰魔导师的冰之吐息等。游戏区**别于其他A・RPG最大的特色便是在战斗中要操纵两位同伴来协同作战**，两人之间能够发动绚丽的连协技，是面对数量众多的敌军时致胜的利器。不过游戏的战斗手感稍差。



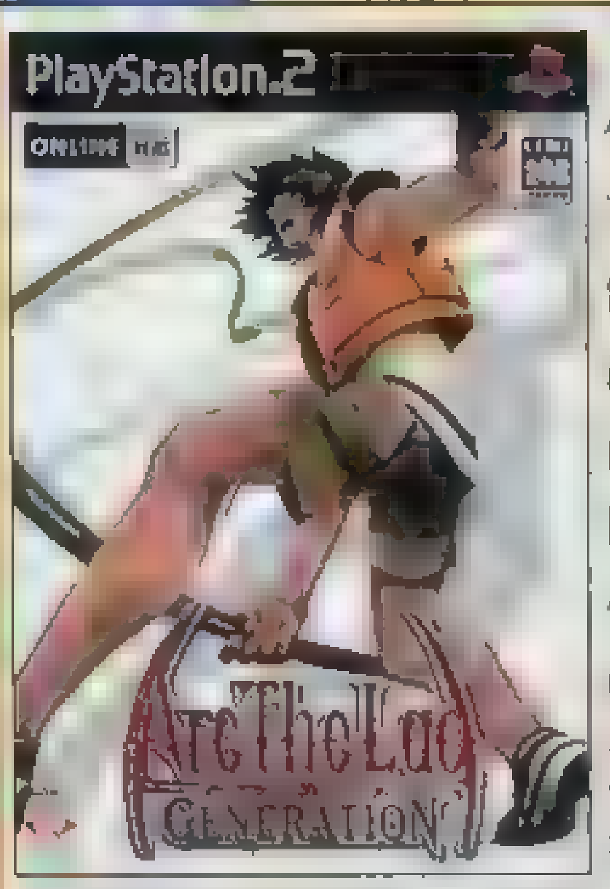
世嘉超级明星	SEGA	11月3日	★★★★☆
PS2 SEGA Superstar	PUZ		UCG评分 —
1人	推荐玩家年龄：12岁以上	美版	推定销量 4.6万
29.99美元	只对应EyeToy		文：胜负师



本作是一款EyeToy的专用游戏，而且是**目前为止最好玩的EyeToy游戏**。其中含有《索尼克》、《VR战士》、《NIGHTS》、《蛋宝宝》、《猴子球》、《VR射手》、《死亡之屋》、《太空频道5》等十几个世嘉游戏主题的小游戏，玩法各不相同，发挥了EyeToy的各项功能，集结了此类游戏中的各种创意，比如《NIGHTS》主题游戏展现的飞翔感觉在设计方面就十分新颖。游戏适合的玩家群体十分广泛，任何人都可以在EyeToy前与世嘉的游戏明星们同乐，充分体现了EyeToy游戏的乐趣所在。本作可以说是玩家购买EyeToy最好的理由，它完美地诠释了运动娱乐的理念。



妖精战士 世代	SCE	11月3日	★★★☆☆
PS2 ARC THE LAD GENERATION	RPG		UCG评分：23
1人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：4.3万
5800日元	PS2 BB Unit		文：沙罗



号称SCE“RPG双璧”的系列最新作！本作的故事设定是前作《精灵之黄昏》的5年后的世界。本作最大的改变，在于流程改回了3代的任务制进行方式，**战斗系统由以前的战棋式的战斗变成了A・RPG式**。相比之下，这种新的战斗形式更加容易体验到战斗的战略性和攻击时的爽快。另外，该系列的历代主要角色都于本作登场！各个主角的集结对老玩家也具有绝对性的杀伤力。卡片系统的复活和强化，使游戏的乐趣不仅仅在于完成各种任务。合成并使用多种有趣的卡片也是本作的精髓所在。此外与各地玩家上网共同完成网络独有的任务也是一大乐趣。



2004年度小编心目中的十佳游戏

《鬼武者3》（PS2）
《真・三国无双3 帝国》（PS2）
《牧场物语 美妙人生 女生版》（NGC）
《战国无双〈猛将传〉》（PS2）
《星之海洋3 直到时间的尽头 导演剪辑版》（PS2）
《决战Ⅲ》（PS2）
《超级机器人大战GC》（NGC）
《最终幻想X－2 国际版＋最终任务》（PS2）
《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主》（PS2）
《银河战士 零点任务》（GBA）



我的2004年游戏生活：回首2004年，个人最大的感慨就是今年自己玩了很多过去没有尝试过的游戏系列，比如《机战》、《DQ》，它们都给我留下了美好的回忆。所以如果你总是为了没有好游戏玩而发愁，那么不妨试试一些你很陌生的游戏系列，也许你会找到新的感动哦！当然遗憾也是有的，Xbox上的《忍者龙剑传》和《光环2》都是很不错的游戏，可惜因为工作繁忙而一直没时间玩，今年一定补上！而2005年，有《真 三4》和《FF XII》啊，相信明年的游戏世界一定更精彩！

www.plumbook.cn

死或生 ULTIMATE	Tecmo	11月3日	★★★★☆
Xbox	DEAD OR ALIVE ULTIMATE	FTG	UCG评分：23
	1～4人 推荐玩家年龄：18岁以上	日版	推定销量：5.9万
	8800日元 对应Xbox Live、对应5.1声道		文：沙罗



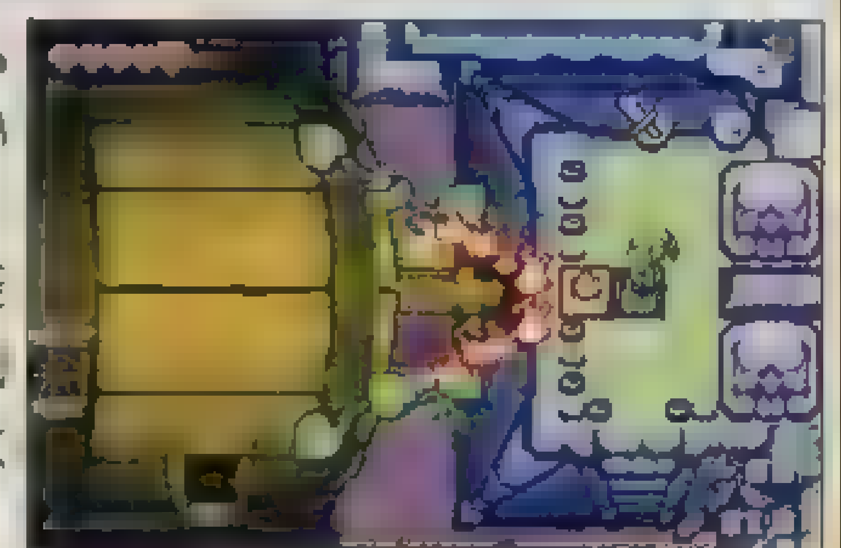
“《死或生》系列”向来以众多靓丽美女为一大卖点。本作以系列初代及2代为蓝本，使用了大受欢迎的《死或生3》游戏引擎重新制作。虽然游戏仅为重制版，但由于加入了网络对战功能，以及新增的无数服装和战斗场景等，所以玩家们不但能以三代的画面品质重新体验2代的内容，还能通过Xbox Live与世界各地的玩家对战。在本作中，角色的服装数量大幅增加，像圣诞装、学生装、泳装等等，**每位女性角色的服装至少都在14套以上，最多的可达20套，**这对喜欢本系列的玩家们而言可说是视觉与游戏双重的乐趣享受。惟一的遗憾，就是角色招式的判定没能得到强化。



塞尔达传说 神奇的小人帽	Nintendo/Capcom	11月4日	★★★★★
GBA	ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし	A・RPG	UCG评分：27
	1人 128M 推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 19.6万
	4800日元 无对应周边		文：阿修罗



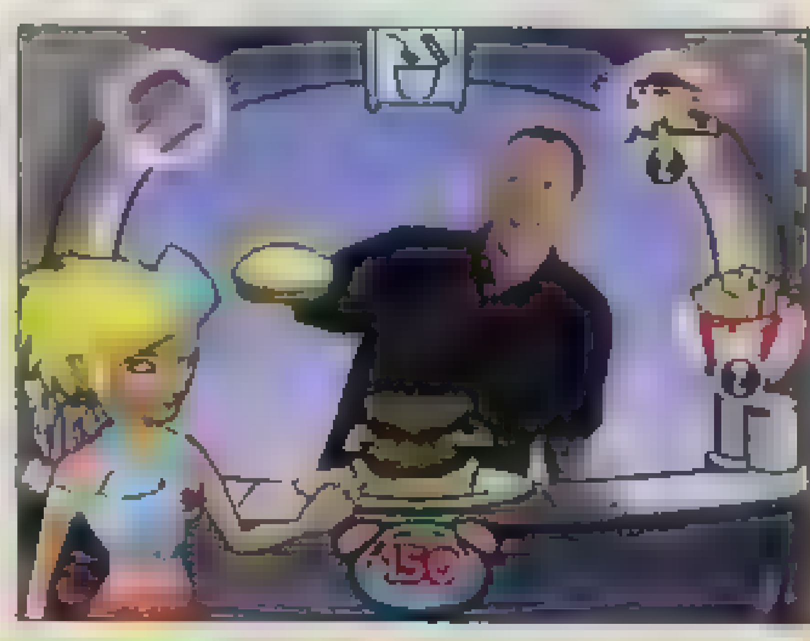
在全球范围内都具有极高人气的超大作《塞尔达传说》在GBA上真正完全原创的作品。本作依然是由任天堂和Capcom合作开发的，**任天堂的创意以及Capcom对于2D动作游戏的理解在本作中得到了最好的融合。**游戏的画面十分精美，达到了GBA游戏的一个巅峰，而音乐也十分出色。游戏本身的流程虽然略短，但是依然体现出了“塞尔达”独特的风味，尤其是“大与小”的变化颇令人心动。与传统作品相比，道具种类较少，部分新道具的设计不太出彩，算是美中不足之处。游戏的难度比Capcom制作的GBC版有所下降，这是参考广大玩家的意见以后做出的调整。



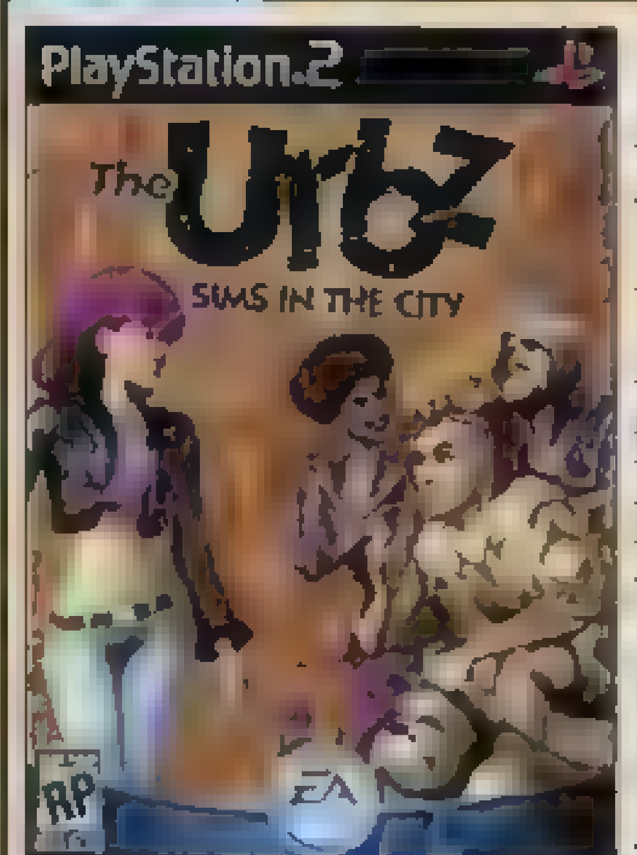
EyeToy Play 2	SCEE	12月5日	★★★☆☆
PS2	EyeToy Play 2	ETC	UCG评分 －
	1～4人 推荐玩家年龄：全年龄	欧版	推定销量 －
	24.99欧元 对应EyeToy		文：SOUL



EyeToy由欧洲SCE开发，因此欧洲人自然能够以最快速度享受到《EyeToy：play》的最新作。新作应用了更先进的识别能力，也进一步升级了对玩家动作的捕捉能力，能够让游戏更细腻地反映玩家所做出的动作。游戏的玩法仍前一作一样以小游戏为主，新作增加了12款全新的小游戏，包括棒球、网球、拳击等运动，最让人新奇的是，**许多小游戏甚至还可以侦测到声波，并要求玩家对着屏幕大喊！**本作的花样还不止于此，“SpyToy”模式下，只要有人在EyeToy前面经过，游戏就会后下这个人，怎么样，是不是很好玩的样子？



模拟市民：都市人生	EA Games/Maxis	11月9日	★★★☆☆
Multi	The Urbz：Sims in the City	SLG	UCG评分 22
	1人 推荐玩家年龄：全年龄	美版	推定销量 －
	49.99美元 对应机种为NDS、NGC、PS2及Xbox		文：多边形



这是一款在《模拟人生》的基础上扩充这个系列新路线的作品，虽然在各方面看来与前者有些类似，但是仔细玩进去就会发现游戏感觉与前者大不相同。**本作重点强调的是作为一个生活在都市中的普通人与其他市民交流的过程，**游戏一开始也可以通过多种多样的组建为自己塑造一个形象，在安顿好自己日常生活的情况下与都市中的人们交往直到完成自己的一生。画面风格与以前比有了不小的改变，由于游戏场景的变化而使得画面内容丰富了许多，音乐上也有浓重的都市风格，在操作上为游戏机版做了大幅度改良，而NDS上的作品则因为触摸屏的加入而更加富有乐趣。



太空堡垒：入侵	Globar Star	11月9日	★☆☆☆☆
Multi	Robotech：Invasion	ACT	UCG评分 －
	1人 推荐玩家年龄：13岁以上	美版	推定销量：－
	39.82美元 无对应周边		文：D・S



本作**以美版《太空堡垒》第三部的世界观为蓝本，**而在游戏风格上却很明显且拙劣地借鉴了FPS名作《光环》。本作的难度有易普难三种可选，战斗时可随时切换主观视点与第三人称视角，但游戏画面整体色调偏暗（打开夜视仪后又过亮），极大地限制了玩家的自由移动，好在地图指示系统设计得比较体贴，可以随时为玩家指明出路。剧情发展至一定阶段后，角色可以将身上的盔甲变形成摩托车以供驾驶并增强火力，这一点多少会让动漫迷们依稀感到些怀旧感，但摩托车的驾驶手感实在是差得令人发指，而且无法在漫长漆黑的隧道内使用，让实用性大打折扣。



杰克3	SCEE/Naughty Dog	11月9日	★★★★☆
PS2	Jak 3	ACT	UCG评分：25
	1人 推荐玩家年龄：全年龄	欧版	推定销量：－
	29.9英镑 无对应周边		文：铭风



作为“《杰克》三部曲”的最后一作，剧情上将三部作品做了总结。游戏整体风格类似前作，依旧融合着众多动作游戏的玩法，同时在前作基础上增加了许多新要素。游戏所处的世界比前作大了许多，除了前作中的都市外还有沙漠版图。配合本作新登场的各种沙漠车辆，能够奔驰在广阔沙漠中。**本作的武器数大大增加，总共有12种武器，是前作的3倍。**且这些武器能力各异，是攻关的好帮手。根据剧情的发展，在前作的基础上主角新增了各种光明形态，要活用时间停止和飞空等形态才能顺利过关。通关后可利用得到的金蛋来开启各种隐藏模式，其中大头主角十分可爱。



3DM-SMV

www.plumbook.cn

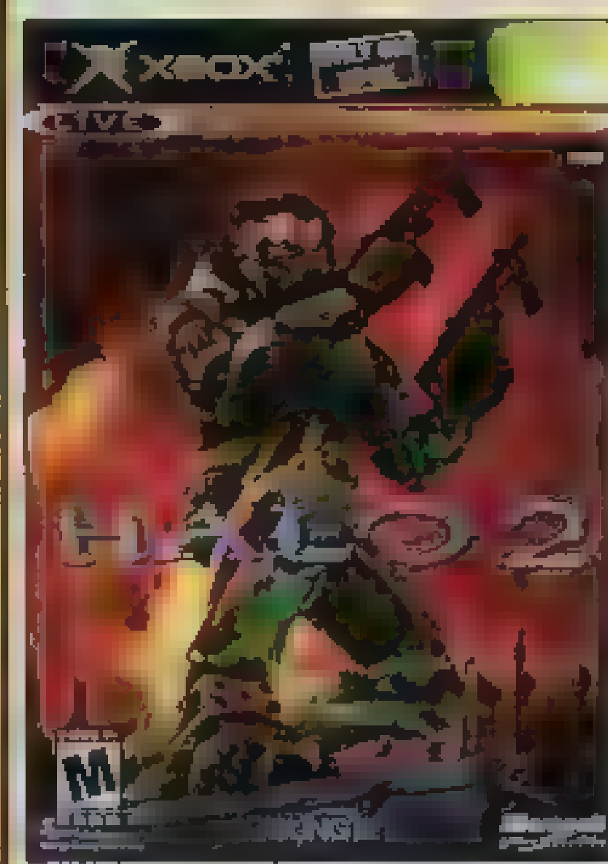
摔角玫瑰	Konami	11月9日	★★★☆☆
PS2 RUMBLE ROSES		SPG	UCG评分：21
1～2人	推荐玩家年龄 17岁以上	美版	推定销量 5.7万
39.99美元	无对应周边		文：纱迦



本质上和在欧美大受好评的传统摔角游戏没有区别，只是把出场角色换成美丽性感的女性，此招果然吸引了大量非摔角爱好者。游戏最大的卖点当属这22位女选手，出众的人设迎合了东西半球玩家的审美观，正负面形象的设定也相当出彩。**每位选手的出场秀都是经过精心设计的，动作和音乐的搭配可谓天衣无缝，可以不玩但不可不看。**游戏的画面与普通摔角游戏比起来要更加细腻，女选手们的打斗过程养眼之极，此外还有类似于超必杀技的设定。但游戏的缺点也很明显：游戏模式单一，故事苍白无力，更离谱的是游戏中用特定角色搭配特定服装时会出现严重的贴图错误。



光环2（中文版）	Microsoft/Bungie	11月9日	★★★★★
Xbox HALO2		FPS	UCG评分 27
1～4人	推荐玩家年龄 17岁以上	中国台湾版	推定销量 429万（美版）
新台币1390元	中文版名为《最后一战2》		文 GOUKI



无论从各个方面来看都堪称家用机上最强FPS。游戏的基本玩法也与前作相同，但增加了双手持武器以及可以抢夺敌人交通工具的系统，而且游戏的内涵更加丰富。游戏的故事紧接着前作，但主角就变成了士官长和在前作中以敌方角色登场的星盟舰长，让玩家有机会从人类的对立面——星盟的角度来看待这场壮大的异星战争。游戏以关卡制的方式展开，多种风格的关卡让人始终能够保持强烈的探索欲望。游戏的画面素质非常高，再加上采用了杜比数码5.1声道，整体的感觉非常大气磅礴。对于中国玩家来说，包括语音在内的完全汉化版本的同步推出令人兴奋。（上图为美版封面）



王国之心 记忆之链	Square Enix	11月11日	★★★★★
GBA キングダムハーツ チェインオブメモリーズ		RPG	UCG评分：26
1人 256M	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 29.9万
5800日元	无对应周边		文：卡伦



作为被定位为连接一代和二代的作品，本作可以算是完美完成了自己的任务。虽然本作被定义为了RPG游戏，但在游戏的一举一动都需要依靠卡片来进行，不过，简单的卡片系统及开始时的教学即使令初学者也能在短时间内上手游戏，**而剧情的精彩程度（尤其是利库篇）更是让《王国之心》的FANS大为兴奋**，本作的主题为"记忆"，因此所去的大多是前作的场所，不过厂商巧妙地利用了"忘却之城"这个场所的设定，使游戏在商业性与游戏性上达到了完美的调和。在通关一次后，玩家便能选择利库来进行游戏，从中更能体会到一种别样的乐趣。



牧场物语 Oh!美妙人生	MMV	11月11日	★★★☆☆
PS2 牧场物语 Oh!ワンダフルライフ		SLG	UCG评分 21
1人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 2.6万
6800日元	无对应周边		文：纱迦



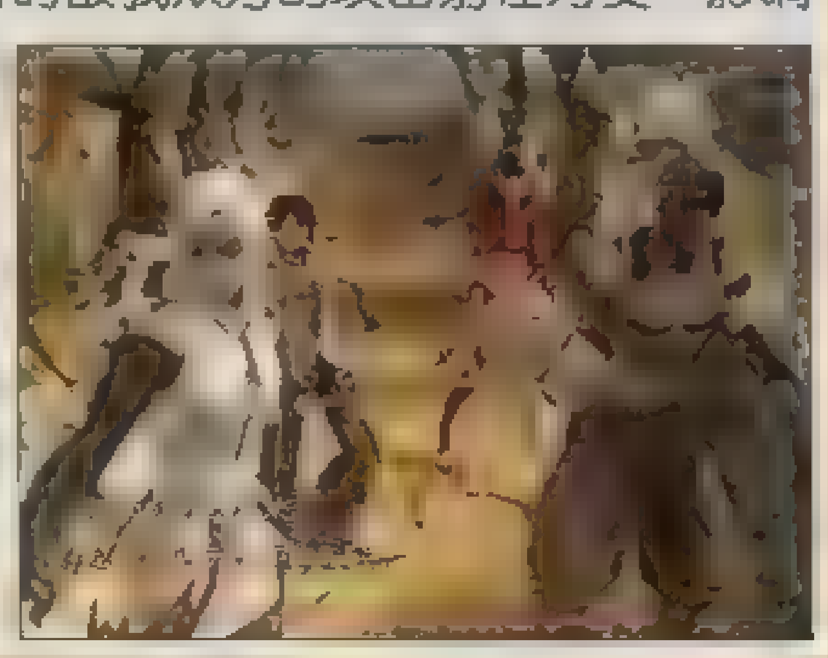
本作名义上是NGC版《牧场物语 美妙人生》男生版的移植版，其实**连半年前刚刚推出的NGC女生版的改进之处也完全保留。**与掌机版比起来，游戏最大的不同在于全3D化。游戏更强调接近生活的真实性，无时无刻不在消逝的时间令人玩起来更加投入。多结局的设定是完美主义者的恶梦，养育孩子的乐趣也是系列以往作品中所体会不到的。PS2版重新调整了游戏的平衡性，此外还追加了大量新要素，使得游戏乐趣大为增加。新增加的新娘候补萝蜜娜以及可以养育女孩的设定都相当令人心动。但随处可见的拖慢以及频繁出现的读盘是游戏的最大缺憾。



真名法典	Banpresto/Softmax	11月11日	★★★☆☆
PS2 MagnaCarta		RPG	UCG评分 22
1人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 17.8万
6980日元	无对应周边		文：沙罗



曾在韩国国内获得了极高的人气并拥有16万份销量的"韩国第一RPG"——《真名法典》，这次在Banpresto的代理下推出的PS2日版，自游戏公布之初就受到了玩家的广泛关注，后来更有约20万的销量。以中世纪西洋为舞台的本作，除了游戏中素质极高的片头动画、精美的人设和优秀的剧情外，游戏的战斗系统也别具一格。战斗时敌我双方的攻击射程均受"影响圈"的范围限制，而当敌人进入范围内时会有"指令环"出现，此时只要按照环上的显示，配合时机输入相应按键指令即可进行攻击。此外，游戏的声优阵容极为豪华，这无疑为本作的销售打下了一针强心剂。



2004年度小编心目中的十佳游戏

《横行霸道：圣安德里亚斯》（PS2）
《鬼武者3》（PS2）
《山脊赛车PSP》（PSP）
《瓦里奥制造 大回转》（GBA）
《GT赛车4》（PS2）
《真·三国无双》（PSP）
《光环2》（Xbox）
《星之海洋3 直到时间的尽头 导演剪辑版》（PS2）
《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主》（PS2）
《死或生Ultimate》（Xbox）



我的2004年游戏生活：2004年，对我来说将是永远也不会忘记的一年，身边发生了太多太多的事，以至于游戏的心境也有了很大的不同。有时候游戏真的可以让人暂时忘记烦恼。高度自由、高度互动的游戏世界是让人真正产生代入感的灵丹妙药，这也是我将《横行霸道：圣安德里亚斯》列入其中的主要原因。对于2004年，还有一个感触就是掌机天翻地覆的技术革命，PSP的出现让我找到了1994年左右的次世代革命，忽然又回到了很多年前第一次看到PS游戏画面时的感动。技术的进步果然是永无止境！

www.plumbook.cn

零 红蝶 导演剪辑版	Tecmo	11月11日	★★★★☆
Xbox	Fatal Frame Ⅱ：Crimson Butterfly Director's Cut	AVG	UCG评分：—
	1人　推荐玩家年龄　17岁以上	美版	推定销量　0.7万
	49.99美元　无对应周边		文　卡伦



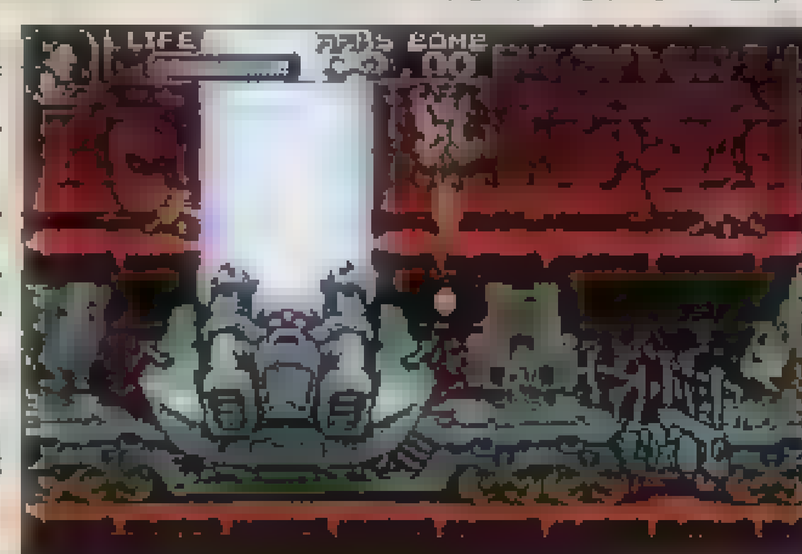
本作是“和风系”恐怖游戏的代表作，玩家需要操纵双胞胎姐妹之一的零在鬼魅横生的皆神村中寻找自己的姐姐，而别具一格的武器——射影机以及拍照的攻击方式也是本作的一大特点。相比起一年前发售的PS2版来，这次的Xbox版不但画面和音效比起PS2版来有了很大的进步，而且新增的模式及系统也令游戏的可玩性大大提升。至于新服装、饰品等要素更是足以吸引人一次又一次地投入到游戏中去。正如前作《零 ZERO》一样，Tecmo在将游戏移植到Xbox上的同时也追加了新的结局，**而这个新增的完美结局也是本作的最大卖点。**



合金弹头 Advance	SNK Playmore	11月12日	★★★★☆
GBA	Metal Slug Advance	ACT	UCG评分：25
	1人　64M　推荐玩家年龄　全年龄	美版	推定销量　0.9万
	29.99美元　无对应周边		文　阿迪



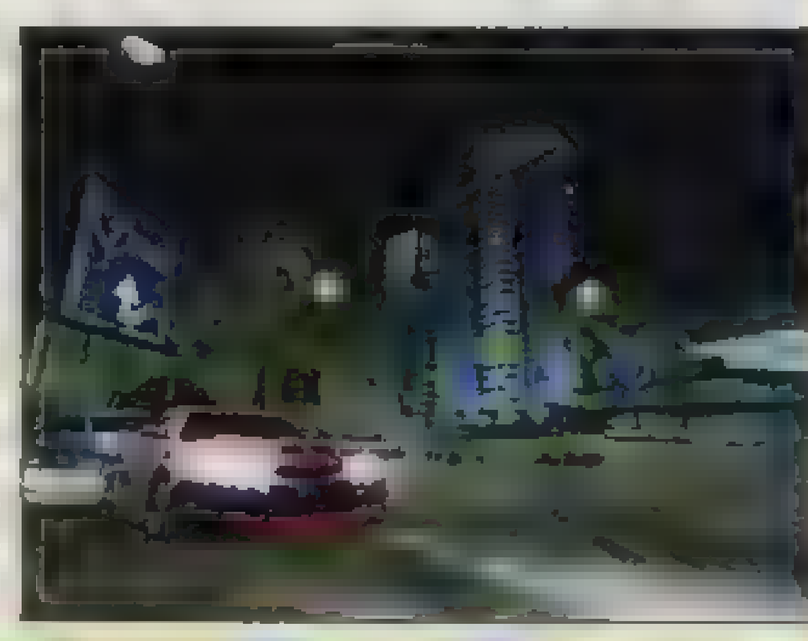
作为街机上久负盛名的“《合金弹头》系列”在掌机领域的第一款原创作品，《合金弹头Advance》是一款风格轻松、难度适中，拥有较高动作素质的ACT。本作继承了“《合金弹头》系列一贯的Q版三头身人设，在关卡背景、乘物设计上也均保持了该系列的卡通趣稚风格。**游戏会使我们在游戏的途中也会不由自主地笑出声来**，这样不正是“《合金弹头》系列”轻松有趣的游戏气氛吗？本作的隐藏道具十分丰富，它们均以卡片的形式隐藏在各个关卡内。这些卡片除了分布在特定的位置外，个别还需要满足一定的条件才能够获得，充满了挑战性和收集乐趣。



极品飞车 地下狂飚2	EA/EA Canada	11月15日	★★★☆☆
Multi	Need for Speed Underground 2	RAC	UCG评分：—
	1～4人　推荐玩家年龄　全年龄	美版	推定销量　—
	49.99美元　对应机种为NGC、PS2及Xbox		文　星夜



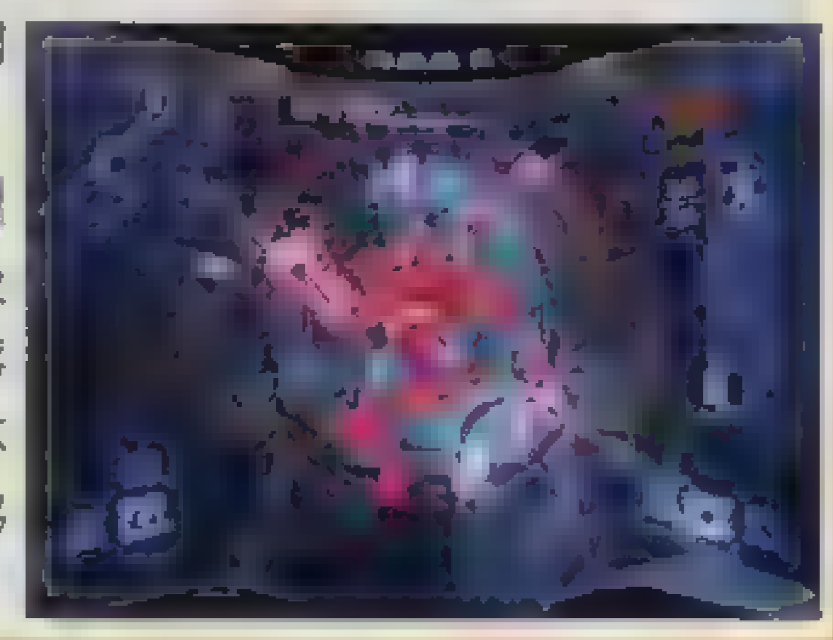
除了普通的赛车外，本作的职业模式生涯中加入了一定的故事成分，以静态图片的方式体现。与前作相比，**本作最大的改变就是车赛是在一个巨大的城市中自由进行的**，这座城市由5大区域构成，各个区域的场景风格截然不同，前作那种场景单调的感觉不复存在。玩家可以驾车在都市街头自由兜风，如果想要飚车可以在地图上寻找有车赛的地方加入比赛。玩家也可以驾车寻找汽车零部件商店对自己的汽车进行改装。不过本作中的都市虽然巨大，但很多路段只有在职业生涯模式中进行到一定阶段之后才可以进入。本作的PS2和Xbox版支持6人网络游戏。



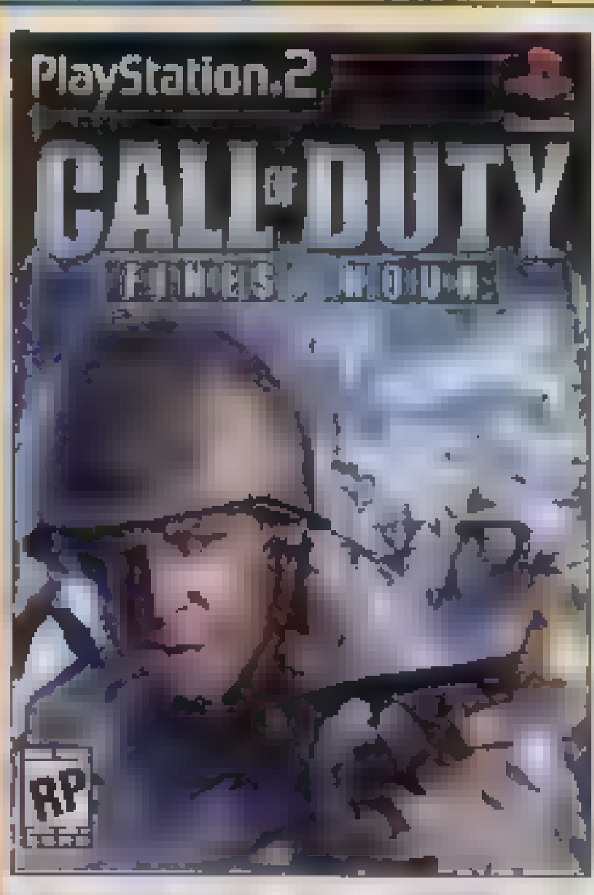
银河战士 PRIME2 ECHOES	Nintendo	11月15日	★★★★★
NGC	Metroid Prime 2：Echoes	FPA	UCG评分　27
	1～4人　推荐玩家年龄　13岁以上	美版	推定销量　46.2万
	49.99美元　对应480p		文　阿修罗



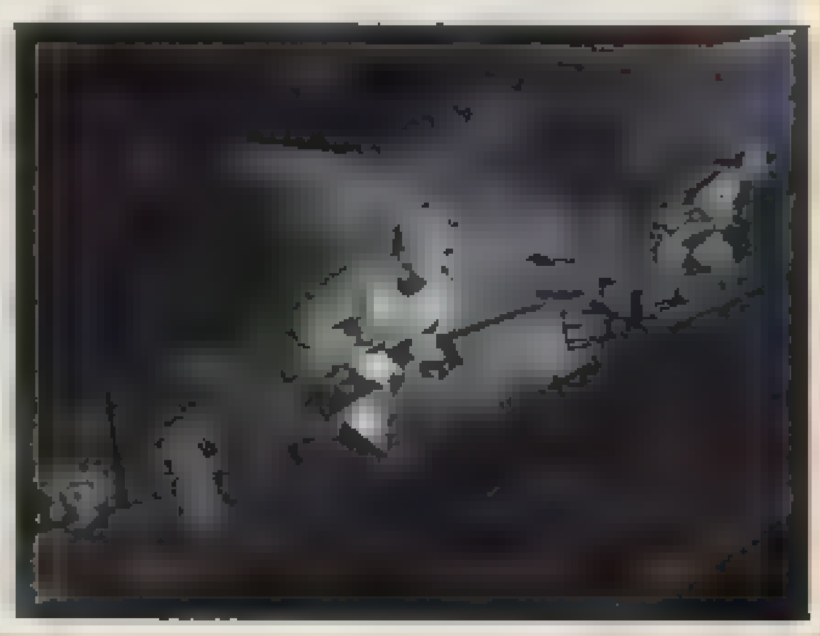
万众瞩目的NGC王牌动作游戏《银河战士PRIME》的系列最新作。游戏完全继承了前作的画面、音乐水准以及流畅的操作手感、完美的迷宫设计，并在充分发挥NGC机能的情况下进行了进一步的改良。**全新的光暗双重世界设定让游戏的容量在客观上大了一倍**，游戏的流程也因此得以延长；而光暗世界相互关联的解谜部分也更加充满了风味。本作特别增加了第三人称视角的冒险部分，出现了很多需要用到变形球能力的机关以及BOSS，还恢复了回旋攻击的特技。游戏增加了多人对战的模式，让玩家不仅可以体验传统的孤独冒险，还能够与朋友们一起进行热烈的对战。



使命召唤：决胜时刻	Activision	11月16日	★★★☆☆
Multi	Call of Duty：Finest Hour	FPS	UCG评分　23
	1人　推荐玩家年龄　17岁以上	美版	推定销量：—
	49.99美元　对应机种为NGC、PS2及Xbox		文　GOUKI



游戏以二战史上最为惨烈的斯大林格勒保卫战为基本，玩家将扮演不同兵种的战士去完成不同的任务，既有冲锋陷阵，也有冷静的狙击任务。**游戏非常逼真地描绘了那个特殊环境下的战场景象**，例如游戏最开始时就对苏联红军装备短缺的情况有非常准确的描述。游戏的战争气氛非常浓烈，与战友们向敌阵发起冲锋时给人的感觉十分投入。本作有非常体贴的教学模式，每个关卡都会有战友充当你的临时向导，而且在任务更新时也有比较准确的提示，让你不至于在战场上迷失方向。游戏还附赠了二战老兵的访谈以及游戏制作花絮，用心的制作态度可见一斑。



CAPCOM FIGHTING EVOLUTION	Capcom	11月16日	★★☆☆☆
PS2	CAPCOM FIGHTING EVOLUTION	FTG	UCG评分　19
	1～2人　推荐玩家年龄：13岁以上	美版	推定销量：1.8万
	39.99美元　对应专用格斗摇杆		文　胜负师



本作是Capcom最新2D街机格斗作品的美版移植作，相隔两月神速推出家用机版的结果就是使移植变得十分粗糙。本作没有为家用机设置任何原创模式，隐藏要素也相当少，甚至没有出招表，移植诚意严重不足。而游戏本身也存在着诸多问题，套用《CVS2》的引擎使人物锯齿严重。虽然是**一款杂烩型的FTG，集结了Capcom六个系列的人物**，但23个角色中不具代表性的占了三成，使老玩家难以产生共鸣，且角色平衡性欠佳。2对2的系统没有做出太多新意，虽然操作要求十分严格，但对战节奏的缓慢有些莫明其妙。总的来说本作是一款让人失望的FTG。



www.plumbook.cn

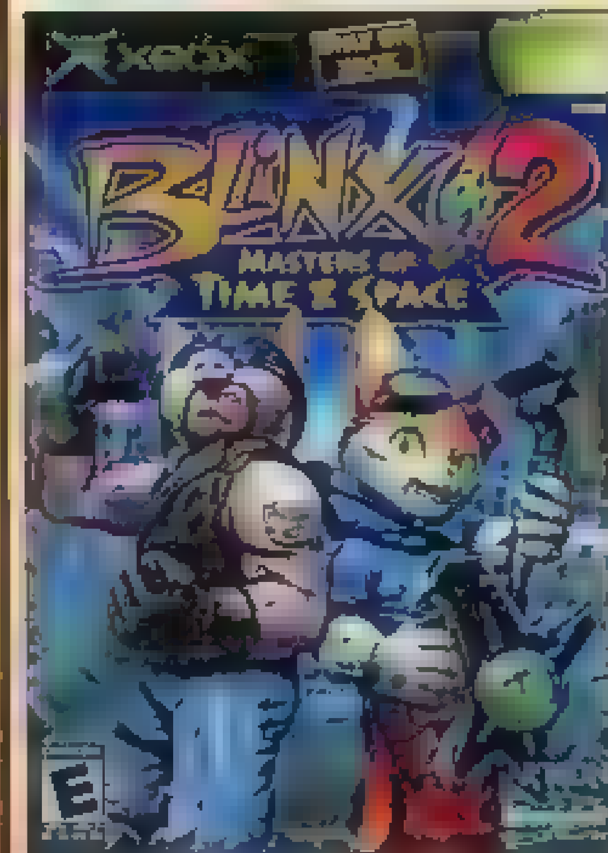
龙珠Z：武道会3	Atari/Dimps	11月16日	★★★☆☆
PS2	Dragon Ball Z: Budokai 3	FTG	UCG评分：24
1~8人	推荐玩家年龄 13岁以上	欧版	推定销量 67 9万（美版）
49 95美元	无对应周边		文：D·S



作为久盛不衰的经典神作，《龙珠》的相关游戏一直有着极高的人气。**与前两作相比，本作的提高是显而易见的，无论在画质、内容及手感上都得到了大幅加强。**在游戏中，玩家可以于十余名角色中任意选择一名开始冒险，在龙珠世界的地图上自由驰骋。地图上分布有许多事件区域和作战区域，在事件区域里可以收集各类情报、重要道具和隐藏要素，而来到作战区域后则会强制发生战斗，胜之则可继续发展剧情。虽然流程看似古板老套，但完全开放的世界地图自由度极高，令你不自觉地便会沉迷其中。此外，如果在战斗中满足特殊条件的话，还会完美重现原著中的经典场面哦。



布林克斯2 时空的王者	Microsoft	11月16日	★★★☆☆
Xbox	Blinx 2: Masters of Time & Space	ACT	UCG评分：24
1~2人	推荐玩家年龄：全年龄	美版	推定销量：2.2万
39 99美元	无对应周边		文：猫太



不知道大家在玩游戏时有没有想过能像播放DVD般随意倒退或者加速？本系列就可以让你达成此愿望。本作一共分成了两个篇章——时之清道夫篇和塔姆塔姆盗贼团篇。控制时之清道夫的队员就可以使用各种DVD播放的功能：使用"Pause"把高速移动的敌人定住、使用"Back"把断桥恢复到完整的状态等。尽情体现玩弄时间的乐趣。而塔姆塔姆团篇则需要控制队员利用各种潜入道具和强力的武器盗取物品。在两个篇章剧情的交错之下，游戏充满了乐趣。另外独特的创造角色系统和商店中的挑战模式也增添了游戏的内容，充分体现了"时间"主题。



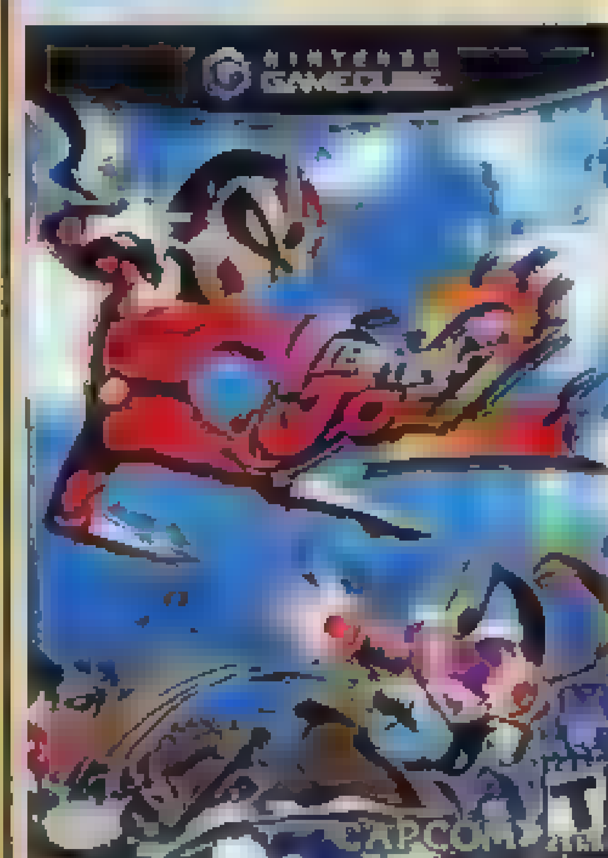
龙珠 大冒险	Banpresto	11月18日	★★★☆☆
GBA	ドラゴンボール アドバンスアドベンチャー	ACT	UCG评分 25
1~2人 128M	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 7 2万
4800日元	对应GBA专用通信对战线		文：铭风



和许多欧美风格的龙珠游戏不同，本作是一款纯粹的动作游戏。故事的主角是小悟空，讲述了第一次收集龙珠到打败短笛大魔王之间的故事。游戏的操作性十分之好，角色的动作丰富而流畅。**无论是主角还是关卡中的BOSS都十分忠实于原著，**漫画中的各种技能都会在游戏中出现。游戏中除了普通过关战外还有大魄力的空中战。而在武道会中的对决战斗采用的是FTG式的攻防战，十分有创意，利用联机还能和朋友在此模式下选用不同人物进行对决。通关后可进行财宝和人物卡片的收集，满足一定条件可使用隐藏人物出现。众多人气角色都会出现并可供使用，可玩性十足。



红侠乔伊2	Capcom	11月18日	★★★★★
Multi	Viewtiful Joe 2	ACT	UCG评分 27
1人	推荐玩家年龄 13岁以上	美版	推定销量 7 9万
39 99美元	对应机种为NGC、PS2		文：胜负师



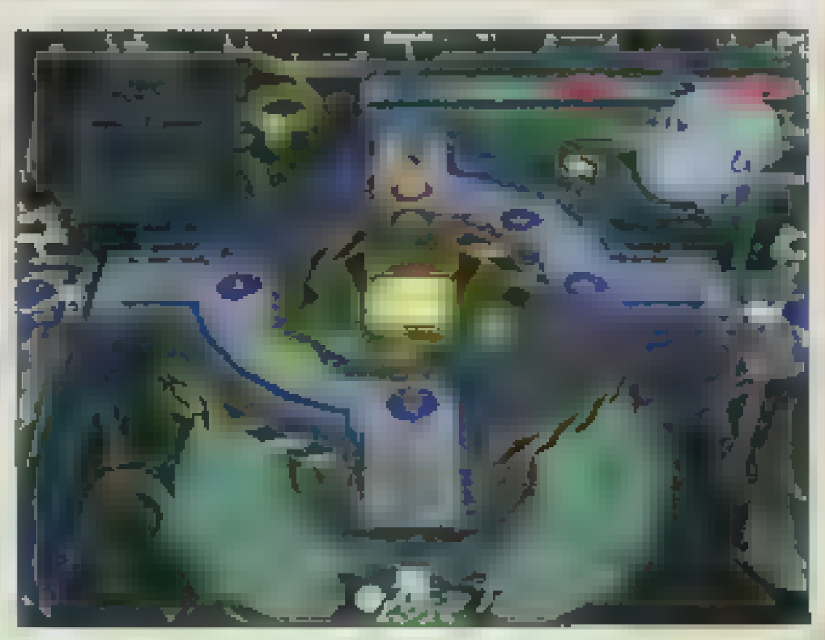
本作是Capcom新概念ACT第二作。卡通渲染的画面色彩艳丽，美工比前作更加出色。系统传承度较高，控制时间的VFX系统依然是克敌与解谜的核心。虽然VFX能力只增加了女主角的REPLAY一种，但是**新加入的即时换人系统使男女主角的能力分工更细，令解谜与对敌战术更为丰富，**而谜题与关卡的设计水准也相当高。本作的难度依然很高，不过增加了更多记录点的做法显得较为人性化，而通关后可任意选关也为挑战高评价提供了方便。新添加的"三十六房"任务模式提升了游戏的耐玩度。这款充满了创意与恶搞的作品是不可多得的ACT佳作，强力推荐！



马里奥聚会6	Nintendo/Hudson	11月18日	★★★★☆
NGC	マリオパーティ6	TAB	UCG评分 –
1~4人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 46 2万
5800日元	NGC专用麦克风		文：阿修罗



"《马里奥聚会》系列"是近年来圣诞商战中任天堂的重要法宝。以《大富翁》式的版面移动方式与丰富多彩的迷你游戏相结合，这样的多元游戏玩法令这个系列在全家聚会时具备了很好的活跃气氛功能，也因此人气一直高居不下。本作由以《桃太郎电铁》而闻名的TAB游戏专家Hudson开发，**引入了全新的昼夜概念，并且增加了用专用麦克风来操作的全新游戏方式。**整个游戏的过程显得更加热闹，更加符合家庭聚会的要求。不过，游戏的基本结构多年来并没有进行重大改革，虽然有了新的玩法，但是在本质上并没有太大进步，这也是导致销量下滑的重要原因。



2004年度我心目中的十佳游戏

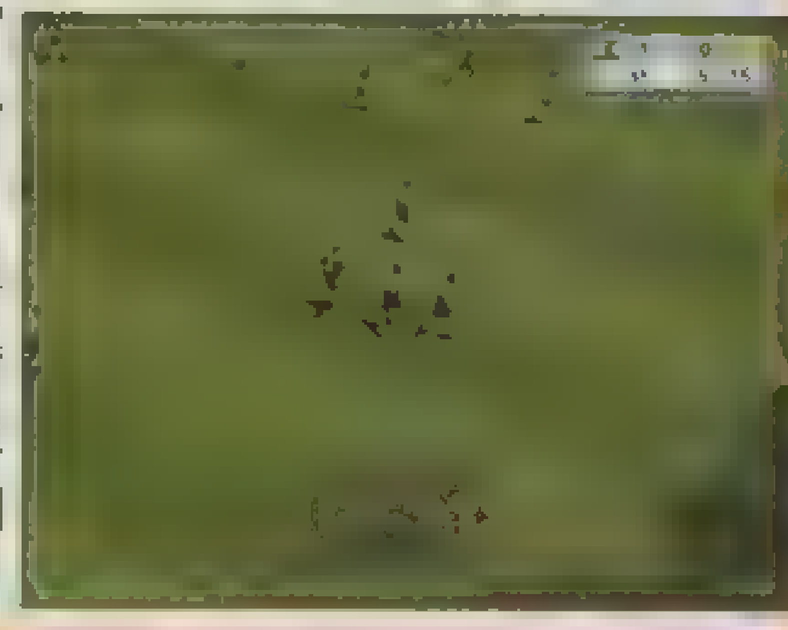
我的2004年游戏生活：

www.plumbook.cn

J联盟胜利十一人8 亚洲冠军杯	Konami/KCET	11月18日	★★☆☆☆
PS2 J リーグ ウイニングイレブン8 ~Asia Championship~		SPG	JCG评分 23
1~8人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 7.2万
6980日元	对应PS2专用对战多重连接器		文：阿迪

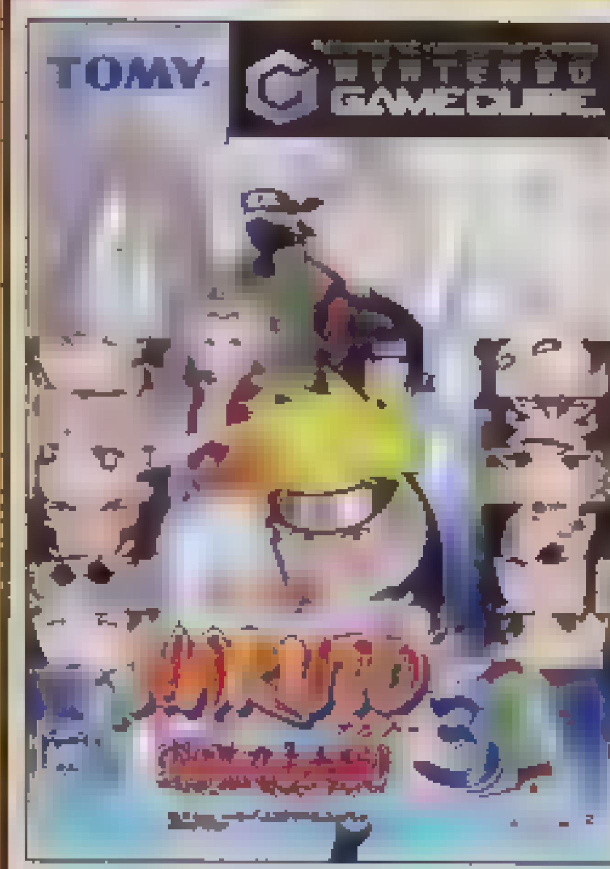


同一个人换了一件衣服，经过重新包装后就成了另一个人。这个故事说的正是这一款《J联盟胜利十一人8 亚洲冠军杯》。虽然它是以加入了东亚三大职业足球联赛为卖点，但是本作并未获得中国足协的授权。所以各支中超与中甲球队均是以拗口的假名登场，比如大连实德就更名为“辽连狮乐”。但本作也是有其闪光点的，比如**中国球队主场时悬挂在看台上的“雄起！雄起！”巨大横幅令人心潮澎湃。**



而在Early Cross式传中的轨迹与头球攻门这两项系统数据的细微调整，使得进攻方在抢点上更为有利。这难道也是预示着明年春推出的《WE8 LE》的相应特点吗？

火影忍者 激斗忍者大战！3	Tomy	11月20日	★★★☆☆
NGC NARUTO ナルト 激斗忍者大战！3		ACT	UCG评分：—
1~4人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：33.7万
6800日元	无对应周边		文：猫太



Tomy推出的本系列以原作中出现的大量角色、气氛紧张刺激的战斗等要素作为卖点。作为系列的最新作，游戏不但继承了这两个要素，而且还大幅度提升了游戏的品质。前作2对2的乱斗让玩家能够实现4人同时对战，而**本作更有3对3的组队战斗**，让玩家在战场中展开忍术乱舞的打斗。这次可选择的角色数量增加至27名，而且有不少角色还拥有“状态变化”的技巧，比如鸣人可以变化成“九尾鸣人”等，变化后能力也会随之上升，让战斗更添迫力。另外，这次还具备了3人合体奥义的系统，不同的角色组合会改变奥义的种类，令游戏的探索感觉再次得以提升。



黄金眼：侠盗特工	EA Games	11月22日	★☆☆☆☆
Multi GoldenEye：Rogue Agent		FPS	UCG评分 19
1~4人	推荐玩家年龄：17岁以上	美版	推定销量 —
49.99美元	对应机种为NGC、PS2及Xbox		文：多边形



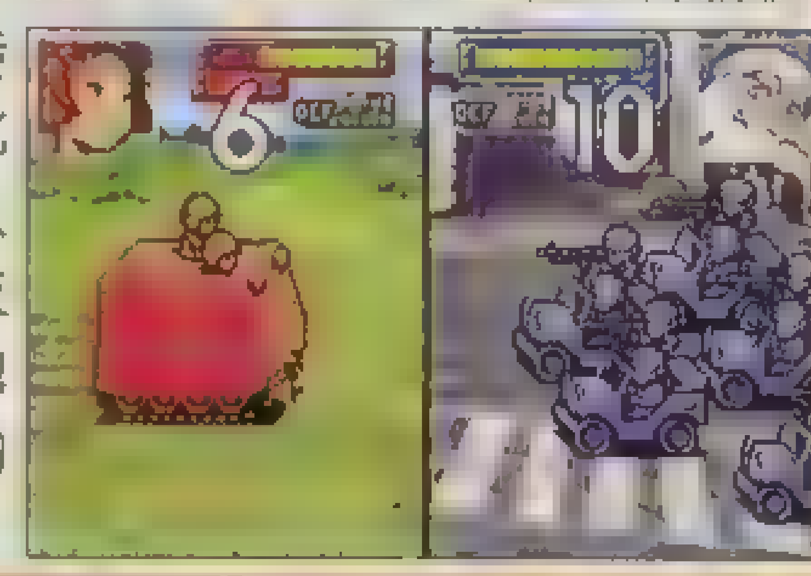
作为一款顶着“N64上最出色FPS游戏”金皇冠的《黄金眼：007》的游戏续作，其最终表现却让人大失所望，**你能想象一款没有007出现的“007游戏”吗？**在剧情方面本作真可以说是“不知所谓”，虽然部分演员仍由电影原作中的人物来配音，但是故事部分的虚空让整个游戏缺乏灵魂。图像上的表现也难以令人满意，场景结构单调、颜色搭配奇怪，而音效部分也只能说是勉强而已。在最重要的操作手感方面也离一款优秀FPS游戏相去甚远，无论是打击感还是被打击感都有些莫名其妙，虽然本作吸引了很多关注的目光，但是粗制滥造只能让它一败涂地。



超级大战争1+2	Nintendo	11月25日	★★★★☆
GBA ゲームボーイウォーズアドバンス1+2		SLG	UCG评分 —
1~4人 128M	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 2.7万
4800日元	对应GBA专用通信对战线		文：马修



在欧美拥有极高人气的“《超级大战争》系列”的日文版。**本作将GBA上已有的一代和二代全部收录**，使玩家只需一盘卡便可将两款作品全部玩到。游戏的一代是红星、蓝月等各个军事势力间的战争，二代则是前代军事势力结成了同盟共同对抗入侵的“黑洞”。每个军事势力都有3~4名指挥官，这些指挥官不仅外表颇具个性十足，还可以发动能够瞬间扭转战局的必杀技。游戏中，玩家就是要化身为这些指挥官，来指挥海陆空部队与敌人展开大战，并适时发动必杀技将战局扭转。游戏精细到了每一个地方，连地图上战车跑动时轮胎的转动都清晰可见。



机动战士高达SEED DESTINY	Bandai	11月25日	★★★☆☆
GBA 机动战士ガンダムSEED DESTINY		FTG	UCG评分
1~2人 64M	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 2.6万
4800日元	对应GBA专用通信对战线		文：马修



根据正在热播的人气动画《机动战士高达SEED DESTINY》改编、加入了前作机体的本作，算上隐藏机体，共有24架来自于原作的机体在本游戏中实现梦之对决。本作继承了美版前作颇受好评的简易出招系统，比起美版前作，本作在各方面都显得更加成熟：**发动超必杀时，机师会喊出热血的台词**；隐藏机体和隐藏模式的设定，大大加强了游戏的耐玩度；而商店模式里，隐藏机体、各种机体的2P涂装、拉克丝的隐藏造型以及隐藏驾驶员等，更可以满足玩家的收集欲；新增的让玩家不断挑战并锻炼自己连续技水平的挑战模式，也同样有着让人欲罢不能的魅力。



约束之地 利维艾拉	Sting	11月25日	★★★☆☆
GBA Riviera ~約束の地リヴィエラ~		RPG	UCG评分：25
1人 128M	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：1万
4800日元	无对应周边		文：铭风



本作原为WSC末期登场的新类型RPG，讲述了身为告死天使的主角对自己毁灭利维艾拉这个做法产生质疑，最后协同精灵同伴解救这个约束之地的故事。游戏分为探索和移动两个模式，根据按下相应的方向键来确定行进方向和调查相应的地点，从而触发剧情得到道具。本作移植GBA后在游戏方式和关卡流程上没做任何改变，不过**人物经过了重新绘制，同时大幅度强化了音乐，并为每个角色加上了语音**。战斗系统也很特别，活用带入战斗的道具才能在战斗中有出色的表现。同时每个角色都能在战斗中使用华丽的必杀技，结合语音，给人热血沸腾的感觉。



www.plumbook.cn

勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix	11月27日	★★★★★
PS2 ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君		RPG	UCG评分 29
1人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：329万
8800日元	对应16：9显示		文：沙罗



向来均有数百万销量的日本国民级RPG大作"《勇者斗恶龙》系列"已经推出了第八作。作为系列的延续，本作的角色设计依然由漫画家鸟山明担当。但游戏开发则改由LEVEL 5公司负责，一改系列前几作的平面化图像，并**以独特的卡通渲染风格来呈现鸟山明风格的漫画人物**，是一款以崭新手法保留系列作原味的精采作品。辽阔的场景、雄壮的音乐、爽快的战斗、技能点数分配、道具合成、角色身材正常比例……这些要素令本作有了一个历史性的变化，起码在拓宽玩家面上起到了决定性作用。发售3天出货300万的记录已经证明了其超高的素质。



波斯王子：武者之心	Ubisoft	11月30日	★★★★☆
Multi PRINCE of PERSIA WARRIOR WITHIN		ACT	UCG评分 24
1人	推荐玩家年龄：17岁以上	美版	推定销量 —
49.99美元	对应机种为NGC、PS2、Xbox		文 阿迪



波斯王子终于成为真正的男人了，他在《波斯王子：武者之心》中的造型充满了干练、帅气，酷劲十足！本作大幅度加强的战斗部分为王子展现自己敏捷矫健的身手提供了良好的舞台。单手与双手武器的配合运用、各种武功招式的魄力演出都使得**我们的王子不仅仅只是一介草莽武夫，而且是一位文武双全的黑马王子**！穿梭于过去与现世的时空，与众位美女游离于生与死的一线之间。曾经帮助过自己的美女，竟然才是自己要找的敌人。本作的剧情迭宕起伏、峰回路转，当玩家觉得即将结束时，剧情却又瞬间拔高八度成为故事进程中的最强音！



十二月

■ [illegible]版NDS发售

■ [illegible]掌机的革命[illegible]PSP[illegible]

■ [illegible]公布 百万人气大作《[illegible]》[illegible]2005年[illegible]月[illegible]日发售[illegible]

■ [illegible]任天堂公布可用于GBA[illegible]NDS的影音播放装置[illegible]播放君[illegible]2005年[illegible]月推出[illegible]价为5000日元左右

■ [illegible]第二届"亚洲游戏展"在香港会议展[illegible]陈[illegible]琳连任本届亚洲游戏展形象大使

■ [illegible]宣布收购育碧[illegible]%的股份

■ [illegible]《[illegible]》中日文版同步在亚洲发行

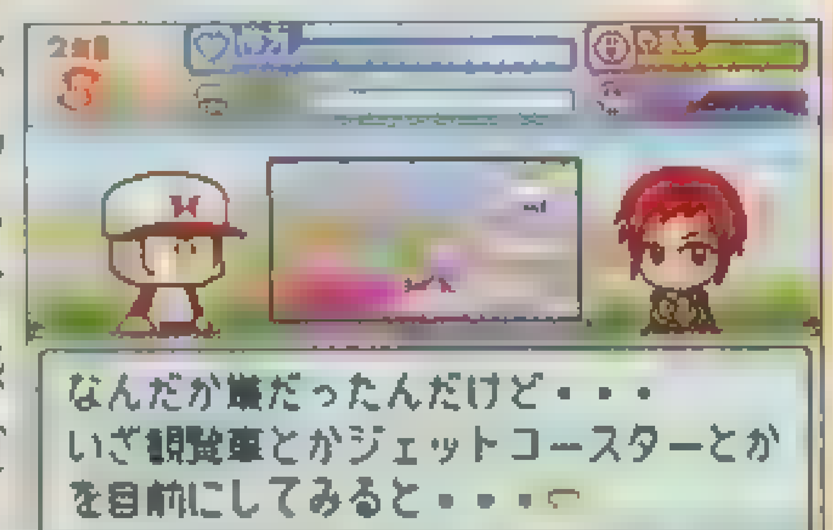
■ 索尼回路透社确认，超薄PS2遭受严重的缺货情况[illegible]SCE在其官方网站上为PSR目前的严重缺货[illegible]



口袋棒球7	Konami	12月2日	★★★☆☆
GBA パワプロクンポケット7		SPG	UCG评分 —
1~2人 64M	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 12万
4800日元	对应GBA专用通信对战线		文 铭风



"《口袋棒球》系列"在掌机上的第7作。**育成模式依然是游戏的主要项目**，不过对日语的要求还是挺高的。本次的"甲子园英雄篇"主题回归高校棒球，巧妙地将超级英雄融入故事中，内容十分风趣。而第二育成模式"大正奇谭篇"又回归RPG的模式，采用任务制的形式来推进游戏的进行。同时大大增加了同伴的数量，相应的事件也大大增加，让可玩性大幅度增加。本作的棒球游戏相对前几作没有太大改变，不过之前的系统已经非常完善，利用联机线和同伴的对战绝对让你体会到非常强烈的真实感觉。总之，本作是一款单人、多人皆宜的好游戏。



超级马里奥64DS	Nintendo	12月2日	★★★★☆
NDS スーパーマリオ64DS		ACT	UCG评分 27
1~4人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：54.5万
4800日元	无对应周边		文 铭风



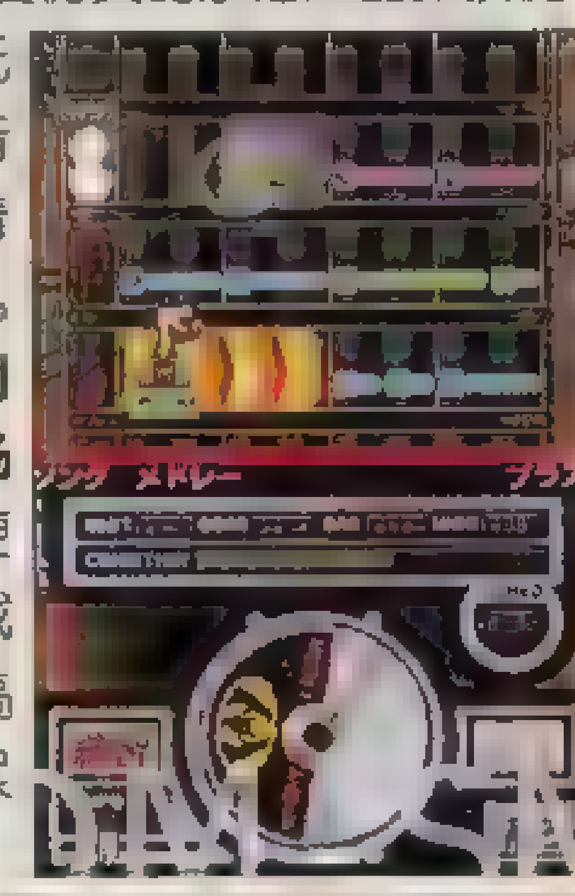
伴随NDS首发的游戏之一，本作是N64版《马里奥64》的复刻版，游戏用全3D所展现出的世界更加漂亮、真实。本作相对N64版在关卡设置上没有做太大改变。NDS的上方屏幕为主要游戏界面，而下方则显示关卡的地图和星星所在地，使游戏时的目的性更加明确。本作在复刻之外也是有许多新增内容的，可以使用耀西、路易和瓦里奥这3个除马里奥之外的新角色，每个角色的能力都不相同，合理利用每个角色才能顺利得到关卡中的星星游戏。同时还**提供了许多只能利用触摸屏来进行的小游戏，这些游戏都十分有趣，体现了触摸屏的优势所在**。



大合奏！乐队兄弟	Nintendo	12月2日	★★★★☆
NDS 大合奏！バンドブラザーズ		MUG	UCG评分 25
1~无限人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 11.3万
4800日元	无对应周边		文 阿修罗



作为一款任天堂为GBA秘密开发多年的作品，当其转到NDS上并作为日版主机首发游戏登场时，这款游戏表现出了相当高的完成度。以乐器来区分不同的乐谱，以高度仿真的乐谱来配置按键，本作的基本玩法与普通的音乐游戏存在着巨大的差异。**玩家可以体验到用不同乐器演奏同一首歌的不同感觉，也可以体验到与真实乐队合奏一般的现场感受。**而自己编写曲谱的作曲家模式的专业性更是令所有音乐爱好者惊叹。在拥有这些音乐游戏里程碑意义的要素背后，独特的操作方式以及高频率的按键要求使得游戏的门槛比较高，需要很长时间才能顺利上手。



www.plumbook.cn

口袋妖怪 冲刺	Nintendo/Ambrella	12月2日	★★☆☆☆
NDS	ポケモンダッシュ	ACT	UCG评分：19
1人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量：25.4万
4800日元	无对应周边		文：马修



随同NDS一同发售的“《口袋妖怪》系列”最新作。虽然不是正统的RPG类型，但系列一贯的好玩精彩还是在本作中得到了体现，皮卡丘、刚比兽、喵喵等人气角色很能吸引系列的FANS。游戏中操控皮卡丘的小游戏非常有趣。正式进入游戏后，玩家就要用笔操纵皮卡丘了，皮卡丘的走向、奔跑速度都和玩家的操作直接相关；游戏中还要考虑到地形影响、抄近道等因素；用气球升起寻找新任务点后，从高空急速落下的瞬间，更使游戏达到了高潮。此外，**通关后能和GBA版《口袋妖怪》联动进入新的模式**，也有一定的新意和吸引力。



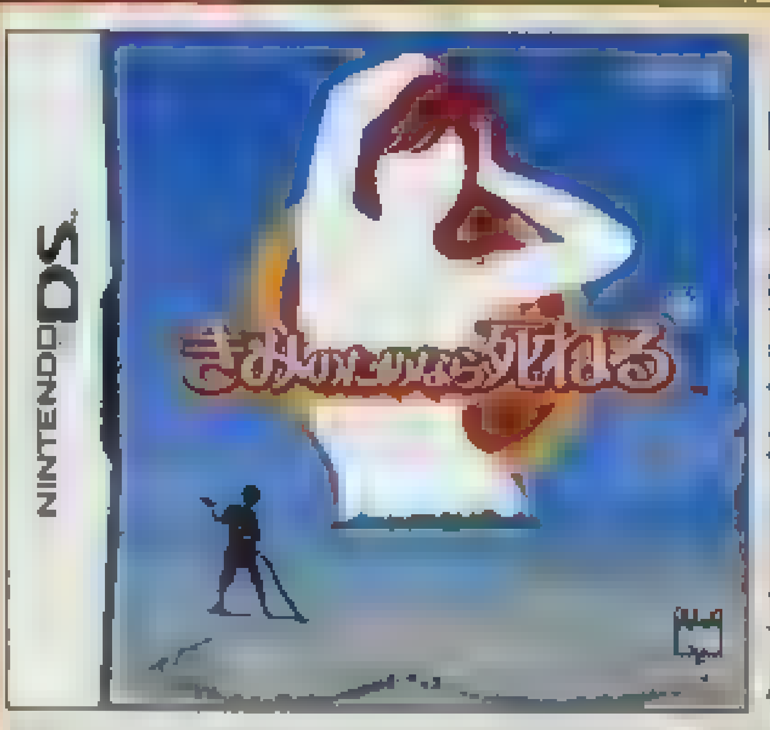
瓦里奥制造 摸摸乐	Nintendo	12月2日	★★★★★
NDS	さわるメイドインワリオ	ACT	UCG评分 25
1人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 54.5万
4800日元	无对应周边		文：马修



以最多、最短、最速为卖点的“《瓦里奥制造》系列”第三作，**由于对应NDS的触摸屏，因此在玩时又会有与前两作完全不同的感觉**。游戏中总共有200多款小游戏，借由触控笔的直接操作，玩游戏时玩家会完全投入其中，真正实现了人机之间的“零距离互动”。在本作中，搞笑仍然是贯穿始终，并有增无减，而靠动画来表现的搞笑完全突破了语言的障碍，使任何玩家都可以领略到游戏中那无处不在的幽默。系列每作都会有的动听的曲子，在本作也不例外，而且因为NDS的机能，本作的音乐也更加悦耳，和《瓦里奥制造 大回转》联动，还会得到前作中《莫娜比萨》的MV。



为你而死	SEGA	12月2日	★★★★☆
NDS	きみのためなら死ねる	ACT	UCG评分 25
1人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 8.3万
4800日元	无对应周边		文：雷伊



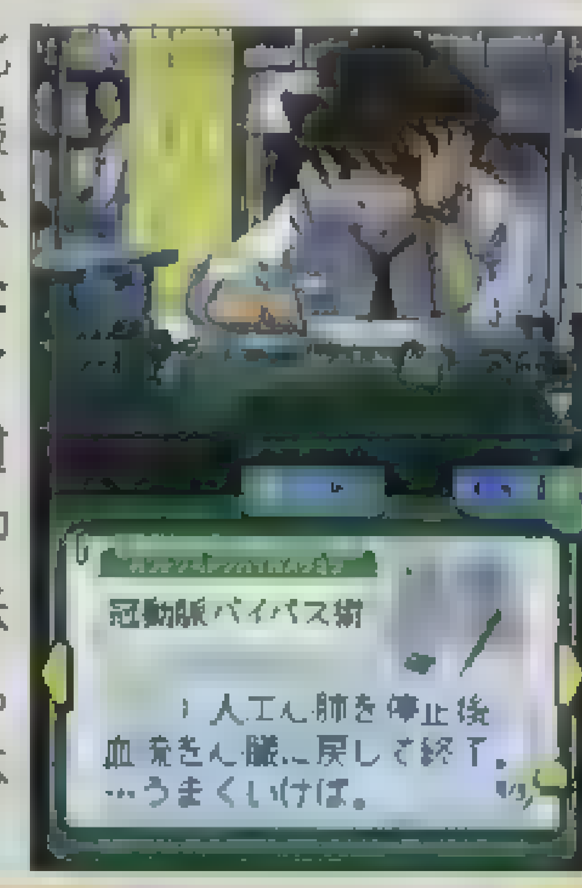
在发售前就受到广大玩家热切关注的另类游戏，**游戏中玩家将扮演对女主角一见钟情的男主角去接受各种刺激的挑战**，为的就是最终能够抱得美人归。游戏的玩法和《瓦里奥制造 摸摸乐》比较相似，也是众多迷你游戏的大集合，各个小游戏在开始前都有比较详细的游戏说明，因此即使是第一次玩也可以迅速掌握游戏方法。本作在音乐和游戏方式上都比较恶搞，各个关卡开始前四格漫画式的剧情介绍给人以一种相当前卫的感觉。本作的隐藏要素相当丰富，并且能和SEGA在GBA上推出的多款游戏联动，通关后还会追加更高难度的游戏模式，值得玩家反复挑战。



研修医 天堂独太	Spike	12月2日	★★★☆☆
NDS	研修医 天堂独太	AVG	UCG评分：21
1人	推荐玩家年龄：15岁以上	日版	推定销量：6万
4800日元	无对应周边		文：雷伊



以医院为背景的一款AVG游戏。在游戏中，玩家需要扮演刚从二流医大毕业的主人公天堂独太，前往超一流的“圣命医大附属医院”去体验一段不同寻常的实习医生生活。游戏的系统和“《逆转裁判》系列”比较相似，而最为紧张的手术**部分则将完全由玩家来实际操作，NDS的触控笔很好地扮演了手术刀的角色**。本作的剧本撰写是曾经负责过《FF Ⅰ》、《FF Ⅱ》剧本的寺田宪史，游戏过程中玩家将结识到各个性格各异的医生以及病人，去帮他们解决生活上的困扰和身体上的疑难杂症。虽然游戏的流程过短，专业术语也过多，但总体来说仍不失为一款值得一玩的佳作。



钻子先生 钻魂	Namco	12月2日	★★★★☆
NDS	ミスタードリラー ドリルスピリッツ	A·PUZ	UCG评分：—
1~5人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量：2.7万
4800日元	无对应周边		文：阿修罗



本作基本上是GBA版两部作品的强化版，在音乐、画面两方面并没有太大的提升。全新的触摸笔操作方式是游戏的卖点之一，不过实际操作的感觉并不是很好，没有传统的十字键操作灵活。双屏幕最大的好处只是令游戏的纵深感显得更强，而游戏的重要新模式“压力模式”也因而得以顺利实现。在基本玩法上，游戏包括了传统模式、可以使用道具的RPG模式以及用钻魂消灭疯钻头的压力模式，各个模式的感觉都不尽相同。游戏中的帮助道具得到了大幅度强化，只要玩家游戏攒钱买下这些道具，就可以轻松突破各个关卡了。没有收录GBA版都有的片头曲令人觉得有些遗憾。



彩京射击收藏系列Vol.2 战国ACE&战国之刃	Taito	12月2日	★★★☆☆
PS2	彩京シューティングコレクション Vol.2 戦国エース&戦国ブレード	STG	UCG评分 19
1~2人	推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量 —
5800日元	无对应周边		文：纱迦



时隔多年之后，彩京两款经典之作在PS2上复活了！**系列的最大特色在于双打时选择不同的角色会派生出不同的故事，结局也完全不同**。其中《战国ACE》是彩京第一款作品，对于FANS来说无疑是相当具有纪念意义的。游戏开创的蓄力枪、二周目等设定至今仍被同类作品不断引用，并因此在1993年被多家权威媒体评为当年最佳射击游戏。而《战国之刃》是彩京少见的横版射击作品，难度也相当高。游戏的人设是著名画家司淳，其笔下的女性角色极具魅力。PS2版的主要改动在于可以自由选择随机配置的关卡。但因为是街机移植之作，所以隐藏要素不多，这点比较遗憾。



3DM-SMV
www.plumbook.cn

罪与罚 地球的继承者

罪与罚 地球的继承者	iQue	12月5日	★★★★☆
罪与罚 地球的继承者		ACT	UCG评分：—
1~2人	推荐玩家年龄：全年龄	中国大陆版	推定销量：—
人民币48元	无对应周边		文：多边形



神游机2004年底的最后一款大作，N64上原作当年曾获得众多日刊的白金评价，足见本作的优秀之处。虽然现在看来游戏的画面有些寒酸，但是整体感觉相当流畅，视角采用了第三人称的追尾视点，但无论是射击还是爆炸都不会有任何拖慢现象。游戏的音乐与音效搭配得十分出色，背景音乐很好地烘托了游戏的气氛，而各种音响效果也令玩家身临其境。神游公司在中文化的时候，**保留了原作所有的英文对白，并增加了中文翻译的字幕，**可以让玩家感受到原汁原味的特色，并且翻译质量相当不错。作为神游机玩家，这是一款绝对不可错过的大作。



星球大战 旧共和国武士2：西斯王

星球大战 旧共和国武士2：西斯王	LucasArts	12月6日	★★★★☆
Star Wars Knights of the Old Republic II, The Sith Lords		RPG	UCG评分：—
1人	推荐玩家年龄：12岁以上	美版	推定销量：45 9万
39 99美元	对应480p		文：星夜



《星球大战 旧共和国武士》是Xbox的王牌RPG，曾经获得E3最佳游戏大奖。这款《旧共和国武士2》自然也是备受关注。与前作一样，本作的故事发生在所有《星球大战》电影版的数千年前，游戏主角是一位失忆的绝地武士。游戏内容相当丰富，以7大区域为主要舞台，游戏过程中会有10多位同伴加入队伍，主线剧情在30到40小时之间，并且有很多种迷你游戏。与目前多数美系RPG一样，**本作采用开放式设计，有很多剧情分支，玩家可以选择成为正义或者邪恶的角色。**游戏中新增了60多种全新的原力种类，玩家有30多种武器可以使用。



机动战士高达SEED Battle Assault 3

机动战士高达SEED Battle Assault 3	Bandai	12月7日	★★☆☆☆
Gundam Battle Assault 3 featuring Gundam Seed		FTG	UCG评分
1~2人	推荐玩家年龄：13岁以上	美版	推定销量 —
39 99 美元	[illegible]		文 少罗

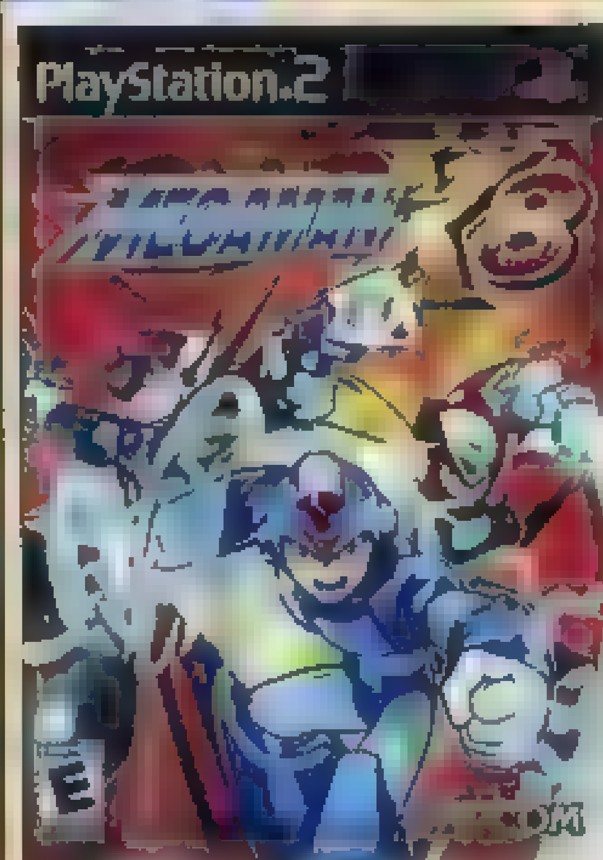


借助着《机动战士高达SEED》的超高人气，本作已经是北美地区《高达SEED》系列作品的第三作了，虽然游戏类型是格斗类的，但厂商在制作方面依然下了不少功夫。光是游戏初期33架可自由选择的机体以及4台隐藏机体，就已经能够抓住大帮的高达FANS了，更何况隐藏机体中还有在欧美拥有极高人气的G高达和W高达！游戏共有5种模式可用选择：任务、对战、生存、组队战和时间模式，再配合上互动式的3D引擎，玩家能够在游戏中体验到驾驶各种机器人时的爽快感。**尤其是可以自由破坏建筑物等设定，这是许多机器人驾驶的同类游戏中所没有的。**



洛克人 X8

洛克人 X8	Capcom	12月7日	★★★★☆
MEGA MAN X8		ACT	UCG评分 25
1人	推荐玩家年龄 全年龄	美版	推定销量 3 9万
49 99美元	无对应周边		文 阿修罗

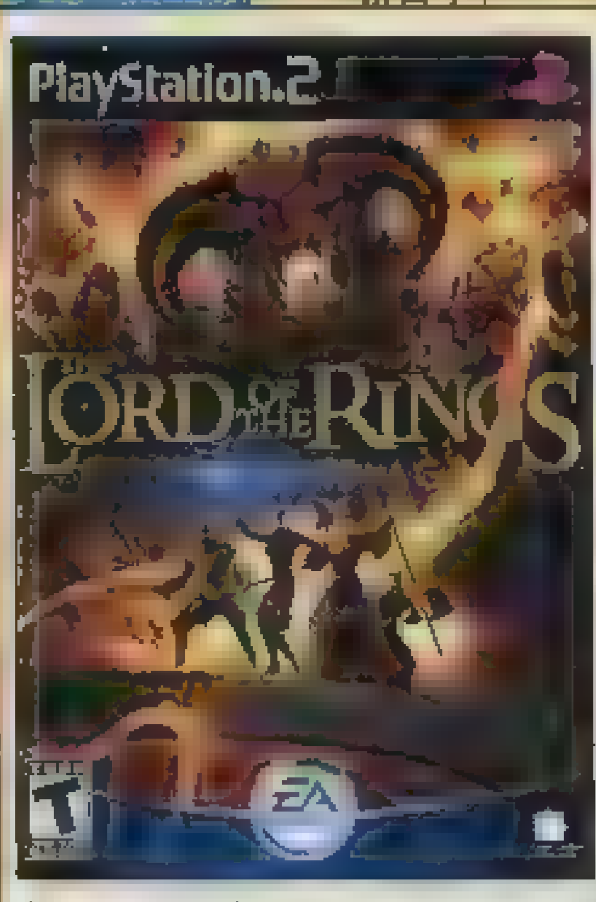


在经过前作的失败后，Capcom重新调整了系列的制作思路，令本作的可玩性大大地超越了前作。虽然同样采用了3D建模的形式来表现整个游戏，不过**游戏的玩法却完全回归到了6代以前的纯2D玩法。**游戏的平衡性得到了调整，精巧的关卡设计达到了《X4》的水准，大量的隐藏要素更是令重复游戏性大大提升。游戏的操作感也很不错，3名主角各有特色，能够分别应对不同的战况，这也让游戏增加了一定战略性。而新的同伴支援系统以及合体攻击系统也令游戏增加了新的玩法。不过本作的初期BOSS难度较低，而某些关卡中出现的拖慢现象也比较令人遗憾。



指环王：第三纪（中文版）

指环王：第三纪（中文版）	EA	12月8日	★★★☆☆
The Lord of the Rings The Third Age		RPG	UCG评分 23
1人	推荐玩家年龄 13岁以上	中国香港版	推定销量：—
1490新台币	对应机种为PS2、Xbox		文 O·S

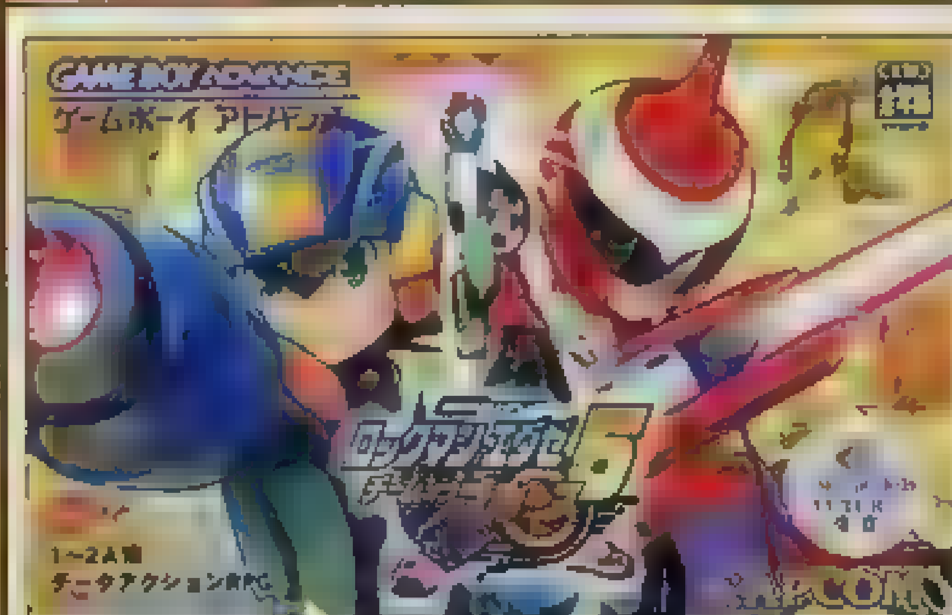


《指环王：第三纪》是"《指环王》系列"中的第一款RPG。玩家可以在魔戒世界中展开原创冒险，并不时与电影三部曲里的重大事件互动。游戏的战斗设置采用经典的回合制方式，使得任何玩家都能够轻松上手，只是设定风格上与《最终幻想X》极为相似，有投机取巧之嫌。玩家攻击敌人的手段大体分为格斗技和魔法两种方式，格斗技威力大，不过容易遭到反击；魔法只对特定属性的敌人有特效，但命中率是100%。取舍之间主要还是依战场形势而定。虽然本作的难度有易普难三种可供选择，但所谓的难度变化只是改变了敌人的攻防数值而已，不能不说是个设定上的失败。



洛克人 EXE5 布鲁斯小队

洛克人EXE5 布鲁斯小队	Capcom	12月9日	★★★★☆
ロックマンエグゼ5 チーム・オブ・ブルース		A・RPG	UCG评分 —
1~2人 64M	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 29 7万
4800日元	对应GBA专用通信对战线		文 阿修罗



"《EXE》系列"每一部作品在音乐和画面上的进化都不大，但是每次全新的游戏结构都会令玩家眼前一亮。本作中新的玩法是小队制和SLG式的解放任务。解放任务除了对玩家的操作技巧有一定要求，还要求玩家具备一定的战略眼光，能够在最短的回合内消灭BOSS。**小队制的导入让玩家有机会直接操纵洛克人以外的NAVI，是一大进步。**前作中大受好评的"魂之共鸣"也得到了保留，并引入了新的"暗黑共鸣"，令玩家可以同时拥有暗黑芯片的威力和同伴的特殊能力。本作可以和Konami出品的《缕·我们的太阳》联机对战，属于厂商间罕见的跨游戏合作。



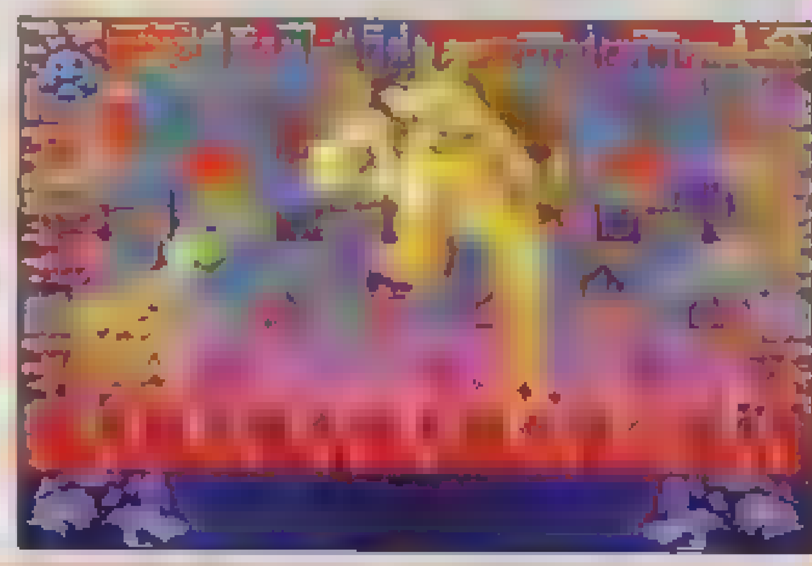
www.plumbook.cn

耀西的万有引力

耀西的万有引力	Nintendo	12月9日	★★★☆☆
GBA	ヨッシーの万有引力	ACT	UCG评分 22
1人 64M	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 21 8万
4800日元	无对应周边		文：铭风

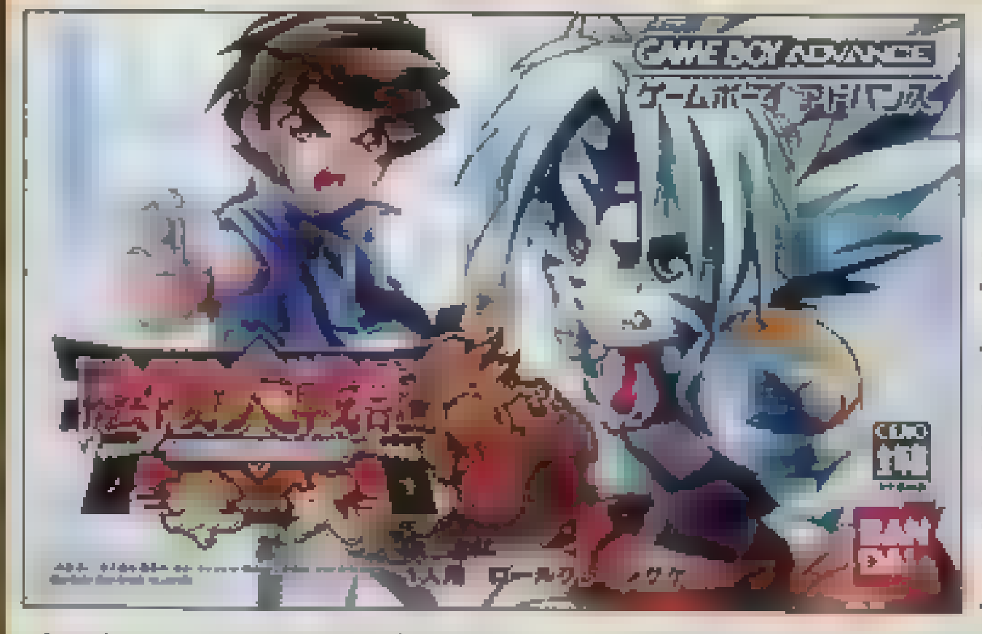


游戏中玩家要操纵小恐龙耀西将变成图画书的耀西岛恢复原状。本作和图画书一样场景种类异常丰富，有森林、雪地等等。耀西要完成每个关卡中精灵给予的任务，如收集一定的金币、干掉一定的敌人等。而后期的某些关卡则要求玩家满足两个精灵的任务。游戏的特殊之处在于本作的卡带附加了重力传感装置，能够感应玩家转动GBA所产生的重力改变，从而改变游戏中重力的变化，对场景中的机关也会造成影响。**只有活用重力和关卡中的机关才能顺利完成精灵的任务**，得到幸运金币，并得以通往下一关，最终打败库巴，将耀西岛恢复原状。



阴阳大战记 零式

阴阳大战记 零式	Bandai	12月9日	★★★★☆
GBA	阴阳大战记 零式	RPG	UCG评分 —
1～2人 64M	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 —
4800日元	对应GBA专用通信对战线		文：猫太



本作是在日本知名漫画杂志《少年跳跃》上初露锋芒的作品《阴阳大战记》的相关作品！作为一款动漫改编的RPG作品，本作在不少方面确实能让人眼前一亮。除了使用一般的RPG移动方式和地图显示手法外，本作更加入了诸如3D化地图变换，移动中恢复HP等贴心设定。剧情对话时，角色们的原画会显示在画面的屏幕中，展现巨大魄力。每个式神的形象都别树一帜，并不会出现换个颜色或者增加一点装饰品就变成另一个式神的情况。**特别的战斗方式也摆脱了传统简单按键打倒敌人的单调情况。**更让人感动的是战斗音乐十分动听，增加了战斗的投入度。



FIFA完全足球2

FIFA完全足球2	EA	12月9日	★★★☆☆
PS2	FIFAトータルフットボール2	SPG	UCG评分：—
1～8人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：6.5万
2800日元	对应PS2网络套件		文：阿迪



提到EA的足球游戏，诸位球迷玩家想到的肯定是大名鼎鼎的“《FIFA》系列”。现在该系列的分支作品《FIFA完全足球2》也**携一张国际足联百年特典DVD款款登场了！**本作在游戏特点上主要是以一键控制和无球指挥这两项系统作为卖点。一键控制在丰富了球员假动作的元素后，可以方便快捷地作出诸如后撤步拉球、绕跨等等假动作。无球指挥则可以通过十字键的四个方向来为无球队员下达简易的战术意图。本作附赠的这一张国际足联百年特典DVD绝对抢尽了游戏的风头！该DVD包含世界足坛百年来的众多珍惜影像，你将可以看到马拉多纳、贝肯鲍尔等绝世巨星的风采。



机动战士高达 高达vs.Z高达

机动战士高达 高达vs.Z高达	Bandai/Capcom	12月9日	★★☆☆☆
Multi	机动战士ガンダム ガンダムvs Zガンダム	ACT	UCG评分 22
1～2人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：31 9万
6800日元	对应机种为PS2、NGC		文：沙罗



本作**号称将系列前两部作品优点于一身的集大成作品**。由于各方面数据均沿用以前的作品，所以除了与以前一样可以进行网络对战外，从“一年战争”到《Z高达》原著中登场的大量人气机体在本作中也均有收录，就连《机动战士高达ZZ》中的部分机体也有参战。阿姆罗、卡缪、夏亚、捷多、哈曼，如此丰富的ACE机师汇聚一堂，这也是十分少见的。家用机版新加入的“宇宙世纪模式”为玩家们设计了与原著剧情完全不同的各角色的战斗历史，在这个模式中，玩家既能够遵照原著的剧情完成每个角色的任务，也可根据自己的喜好进行原创的故事任务，从而达成新的故事结局。



雷霆战机2 究极最终版

雷霆战机2 究极最终版	Success	12月9日	★★★☆☆
Multi	サイヴァリア2 アルティメット・ファイナル	STG	UCG评分：21
1～2人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：—
6800日元	对应机种为PS2及Xbox		文：纱迦



这是一个相当有创意的STG，在2D纵版射击游戏极度匮乏的今天来说特别可贵。游戏中自机的中弹判定很小，当子弹擦过自己的机体或击破敌方的机体时就会获得经验值。经验值累积到一定程度之后就会升级，升级时会有短暂的无敌时间，可以利用这段时间再攒经验值，然后再升级，再获得无敌时间。这也是本作的最大魅力所在。自2003年11月街机版登场以来，本作曾先后移植到DC和Xbox上。PS2版除了保留街机版的一切内容之外，开发者根据玩家的意见加入了选关功能和任务模式，还加入了非常完整的系统设定选项，“究极最终版”之名可谓名符其实。



Lumines

Lumines	Bandai/Q Entertainment	12月12日	★★★☆☆
PSP	Lumines	ETC	UCG评分：21
1人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 —
3800日元	无对应周边		文：SOUL



原SEGA的前卫制作人水口哲也的全新作品。游戏的基本玩法就是一个方块游戏，其最根本的理念与《俄罗斯方块》相同，但在水口的制作之下，**这款方块游戏具有浓重的水口风格——前卫、休闲、充满音乐元素。**玩家在游戏的时候，可以一边享受消除方块的乐趣，一边又可以享受到独特的背景音乐。《Lumines》的音乐独特在哪里？游戏的音乐并不是单纯地播放式的，而是演算式的，就是说音乐本身并不是固定，而是会随着玩家玩方块时的状态而产生改变。音乐风格一般是那种听起来非常舒服的舞曲音乐，而游戏的背景也像一个千变万化的舞厅一样，不断变幻。



3DM
www.plumbook.cn

大众高尔夫 携带版	SCE	12月12日	★★★★☆
PSP	みんなのGOLF ポータブル	SPG	UCG评分：24
	1～8人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 20.7万
	4800日元	无对应周边	文：雷伊



“《大众高尔夫》系列”作为日本国民高尔夫游戏，几乎每一作都有不错的销售成绩。这次的《大众高尔夫 携带版》中收录了6个全新的球场，通过PSP的宽屏为广大玩家呈现了一个个超美丽的比赛场景。本作的游戏模式丰富，可供使用的角色众多，并且每位角色都有多款服装可供替换，玩家可以根据自己的喜好自由搭配服饰，当然，这些服饰都需要在比赛中不断收集才会得到。游戏中还有着丰富的养成要素，只要不断使用某个角色就可以增加其好感度，从而提高其各项能力。此外，玩家还可以利用PSP的无线通信功能选择自己培养的角色与朋友对战，非常适合多人同乐。



恶魔战士编年史 混沌之塔	Capcom	12月12日	★★★☆☆
PSP	VAMPIRE CHRONICLE The Chaos Tower	FTG	UCG评分：21
	1～2人	推荐玩家年龄：15岁以上	日版	推定销量：1万
	4800日元	无对应周边	文：胜负师



本作是Capcom在PSP的首发游戏，**集“《恶魔》系列”三部曲之大成，可选择三部作品中出场的全部角色，**多个模式的导入也使游戏系统和角色性能有所不同。本作展现了PSP强劲的2D处理机能，画面精细，色彩艳丽，不过无法避免游戏漫长的读盘时间是本作最大的缺陷。限于掌机的操作限制，手感方面也有所不足。不过移植方面还是比较有诚意的，原创的混沌之塔模式玩法比较特别，高达100层的多线流程也很有挑战性，其中还能收集近百张恶魔全系列的精美原画。和《至尊街霸》一样，这部作品可以说是《恶魔战士》FANS的必收之作。



山脊赛车 PSP	Namco	12月12日	★★★★★
PSP	リッジレーサーズ	RAC	UCG评分：28
	1～8人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 17.1万
	4800日元	无对应周边	文：铭风



全新的PSP版《山脊赛车》是一款集合了系列众多作品精华的游戏。游戏的片头十分绚丽，“《山脊赛车》系列”中的明星永濑丽子再次登场，和名车交相辉映。游戏中玩家要在主要模式“世界之旅”中体验一个个旅途关卡，和其他赛车竞速。**新增的氮气加速系统让竞速更有战略性。**游戏中的赛车种类十分多，共分6个等级，选择多多。而本作的赛道数量达到了24条，为系列之最。其中除了一些经过重新制作的系列的经典赛道外，还有许多全新的赛道。每个赛道的场景都十分秀丽，配合游戏那优美的音乐，很容易让玩家融入其中，真正体会到旅途之美。



装甲核心 方程式前线	FromSoftware	12月12日	★★★☆☆
PSP	アーマード・コア・フォーミュラフロント	SLG	UCG评分：—
	1～2人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 1.1万
	4800日元	无对应周边	文：沙罗



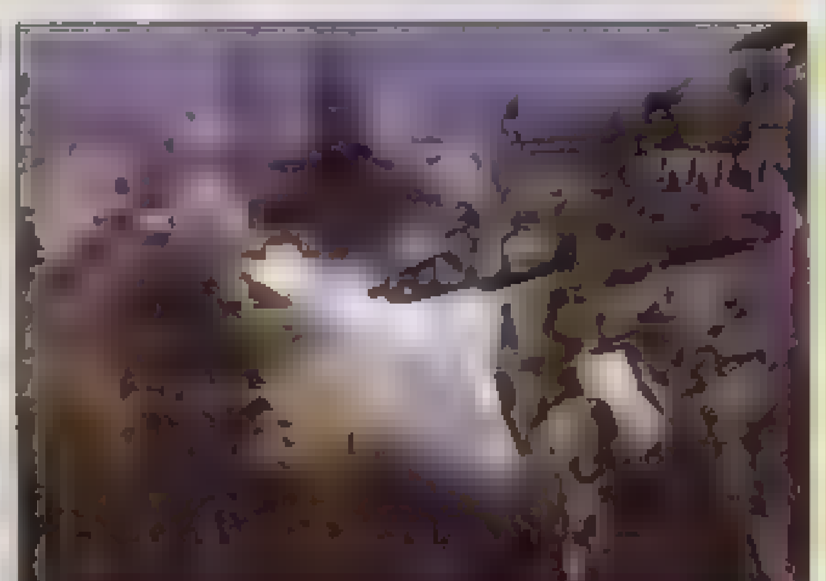
“《装甲核心》系列”可谓游戏性、操作性最强的机器人动作游戏。然而本作的游戏类型却与以前的系列作品完全不同，玩家所做的不再是操纵AC机体，而是针对各种机器的AI进行设定，让AI代替自己进行战斗。由于游戏类型的彻底变成了SLG，所以**游戏初期便拥有所有的机体组装部件，但金钱系统则被取消。**自由组合机体，在战斗中自由设定各种如跳跃方式、武器使用规律等细微环节，在游戏中得到了充分地体现，同时也使游戏的乐趣进一步提升。不过，虽然游戏画面与PS2的前几作相比毫不逊色，但不能亲自驾驶机体以及读盘时间等问题多少有些令人遗憾。



武装雄狮：联合攻击	Tecmo/Game Arts	12月14日	★★☆☆☆
Xbox	GunGriffon：Allied Strike	ACT	UCG评分：—
	1人	推荐玩家年龄：12岁以上	美版	推定销量：—
	39.99美元	对应480p、对应Xbox Live	文：星夜



《武装鹫狮》是GameArts为数不多的动作游戏之一，1996年在SS上登场时以其精彩的片头动画让无数玩家为之倾倒。这款《武装鹫狮：联合攻击》的故事发生在近未来，由于气候变化导致土壤流失和沙漠化等问题，从而爆发了全球范围的资源争夺战。而战争中最重要的兵器鹫狮“HIGH MACS”。不过本作的单人游戏任务变化太少，给人感觉比较单调。在游戏中玩家可以向AI控制的队友下达命令，不过由于AI太低，因而经常出现命令无效的情况。**本作可以通过Xbox Live进行8人网络游戏，**不过一般情况下进行4人网络游戏时就会出现拖慢现象。



超级机器人大战GC	Banpresto	12月16日	★★★★☆
NGC	スーパーロボット大战GC	S・RPG	UCG评分 26
	1人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 3.7万
	7800日元	无对应周边	文：阿修罗



《超级机器人大战》终于回归到了任天堂的家用机平台上了。这一次的作品带有很强的试验性质，也与近年来的PS2版有着显著的区别。游戏的地图画面采用了传统的2D俯视形式，而战斗动画则采用了全3D进行制作，参战作品也大多选用了八十年代的老作品。游戏的很多系统都取自GBA版的《R》和《D》，作为任系《机战》玩家，上手会非常轻松。机师技能王牌系统和支线章节是本作独有的设定，除此以外，**机体体积差、捕获系统也是系列首次登场的系统。**总体来说，本作的表现可圈可点，不过很多玩家对于3D的战斗画面始终表示不能接受。



www.plumbook.cn

大金刚 丛林劲鼓	Nintendo	12月16日	★★★★☆
NGC	ドンキーコング ジャングルビート	ACT	UCG评分 —
1人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 17 4万
5800日元	对应NGC专用康茄鼓控制器		文 阿修罗



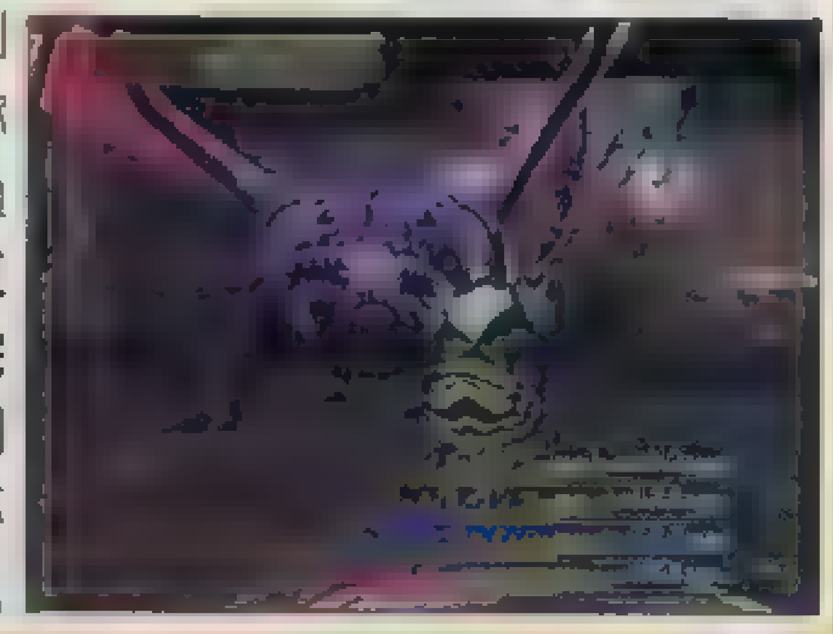
利用NGC音乐游戏《大金刚康茄鼓》的专用控制器来操作的一款原创动作游戏。控制器的左右鼓分别用来控制大金刚向两个方向移动，同时敲击双鼓则可令大金刚做出跳跃动作，而控制器的声音传感器则可以将玩家的拍手声转换为令大金刚捶胸以及攻击敌人的指令信号。游戏的特色不仅在于可以充分利用康茄鼓这一周边产品，其全新的操作方式更让游戏产生了一种独特的乐趣。游戏分为普通关卡和BOSS关卡，流程都不是很长，即使是不擅长动作游戏的玩家也能够轻松过关，而大量特别要素的存在让高手们也能产生不断挑战游戏的兴趣。



RPG制作工具	Enterbrain	12月16日	★★★☆☆
PS2	RPGツクール	ETC	UCG评分：—
1人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：—
6800日元	无对应周边		文：SOUL



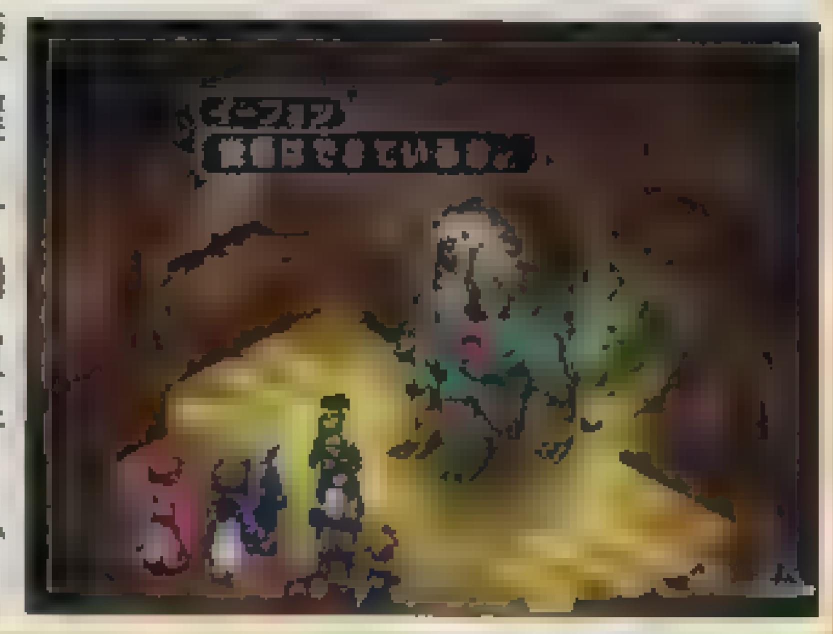
Enterbrain的"《RPG制作工具》系列"在PS2上的最新作。这次的最新作最强的地方自然就是制作RPG时有更酷的素材可供选用了，其素材的水平直逼当前最热门的RPG游戏，而且也同样是全3D式的，3D的地图、人物、怪兽，此外还有各种音乐及战斗效果等可供选用。制作一款RPG是一项庞杂的工程，但游戏却提供了能够让初级玩家也轻松制作出一款RPG的便利功能，制作途中你也可以随时进入自己的游戏试玩。**如果你一直以来都没有找到符合自己要求的"完美RPG"，那就通过你自己的双手来创造一个吧**，或许，《RPG制作工具》还是你成为未来游戏制作人的第一步呢。



重生传说	Namco	12月16日	★★★★☆
PS2	テイルズ オブ リバース	RPG	UCG评分：24
1~4人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：52.7万
6800日元	对应多重对战连接器		文：卡伦



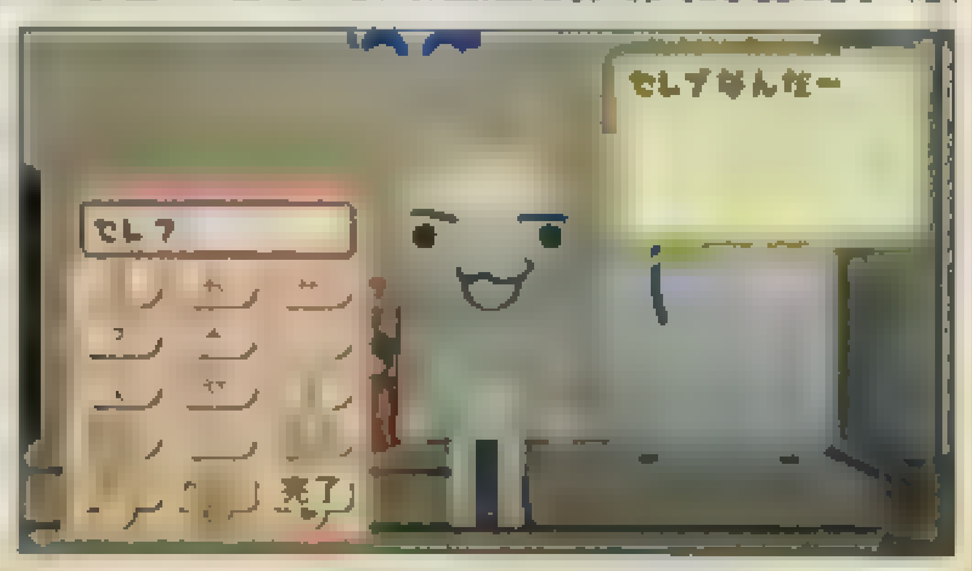
由于是同一个小组进行制作的缘故，因此《重生》改回了2D模式，而画面风格也与《宿命2》毫无区别。不过，游戏对一些系列传统的要素进行了变更，诸如称号的作用，奥义、料理的学习方法等都与之前截然不同，而**新增的武具继承系统则是本作中最为值得研究的地方**。比起系列之前的作品，本作的剧情要显得略短一些，不过在精彩程度上则毫不逊色。"《传说》系列"一向便以那超爽快的战斗系统而闻名，而本作当然也不例外，由于改为了三线战斗系统，因此老玩家们也许还要花一段时间才能对此进行适应，但等你将其掌握了之后，便可以再度享受到那酣畅淋漓的快感了。



到哪里也在一起	SCEJ	12月16日	★★★☆☆
PSP	どこでもいっしょ	AVG	UCG评分 —
1~8人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 4 3万
4800日元	无对应周边		文 猫太



说起SONY的掌机又怎么能少了可爱的吉祥物多罗出场呢？走上PSP平台后的本作让玩家可以随时随地与多罗和一大堆朋友对话，**真正实现了"到哪里也在一起"这一标题的立意**。当玩家教会多罗一些新的单词后，以后它们在与玩家的对话中就会表达出来，这种交流的感觉非常有趣而且让玩家有很大的成就感。通过PSP的强大无线通信机能，游戏除了可以寻找附近的好友外，还可以通过问题和信息的传递达到交友的目的。除此以外，还可以跟其他在线的好友互相玩游戏，游戏中的可爱角色们甚至还会自动帮玩家提问题给对方，怎么样，是不是很有趣？



文字解谜 大辞典	Namco	12月16日	★★★☆☆
PSP	ことばのパズル もじぴったん大辞典	PUZ	UCG评分 —
1~2人	推荐玩家年龄 全年龄	日版	推定销量 3 8万
4500日元	无对应周边		文 邪魔天使



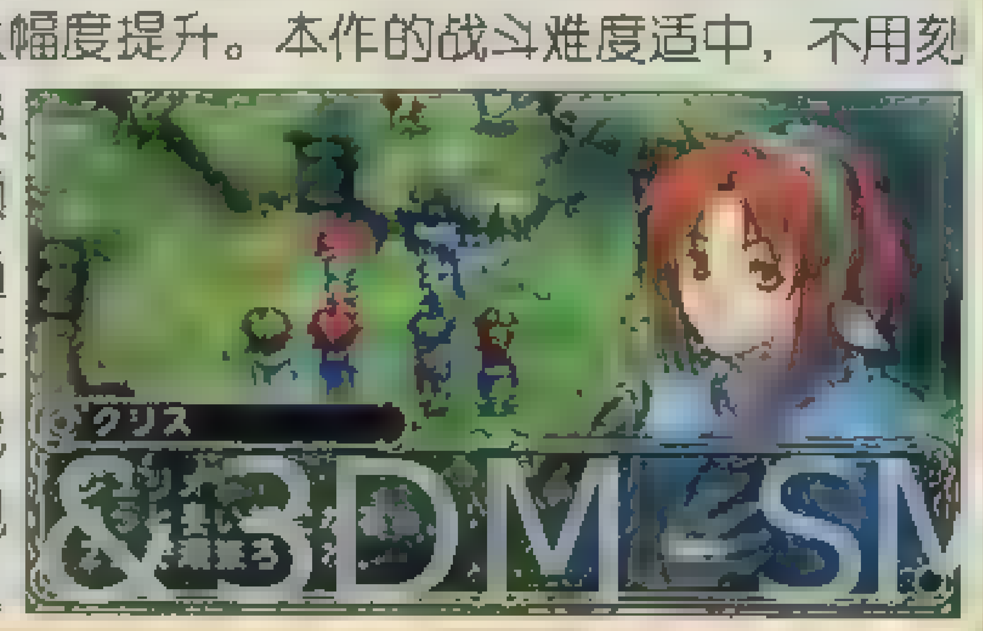
该系列可以说开创了文字解谜游戏的新纪元，游戏的玩法很简单，就是在给出的假名中选择拼写单词，每一关都有限定的条件，达成条件才能通关。"连锁"在游戏中依然存在，但并不强调计算，而是偶然。由于采用UMD的大容量媒体，本作的原创词汇达到了10万个以上，相当于2本词典的词汇。在PSP版中还加入了原创的单词检索功能，可以随时查拼出的单词。本作中通过特定的关卡就可以获得游戏中原创的词典，"虫词典"、"豆词典"等词典分门别类地将词汇分开，让你查阅单词时更方便，不过原创词典一共有100册，要得全可是要动一番脑经的哦。



英雄传说 白发魔女	Falcom/Bandai	12月16日	★★★☆☆
PSP	英雄传说 ガガーブトリロジー 白き魔女	RPG	UCG评分：—
1人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：4.3万
4800日元	无对应周边		文：雷伊



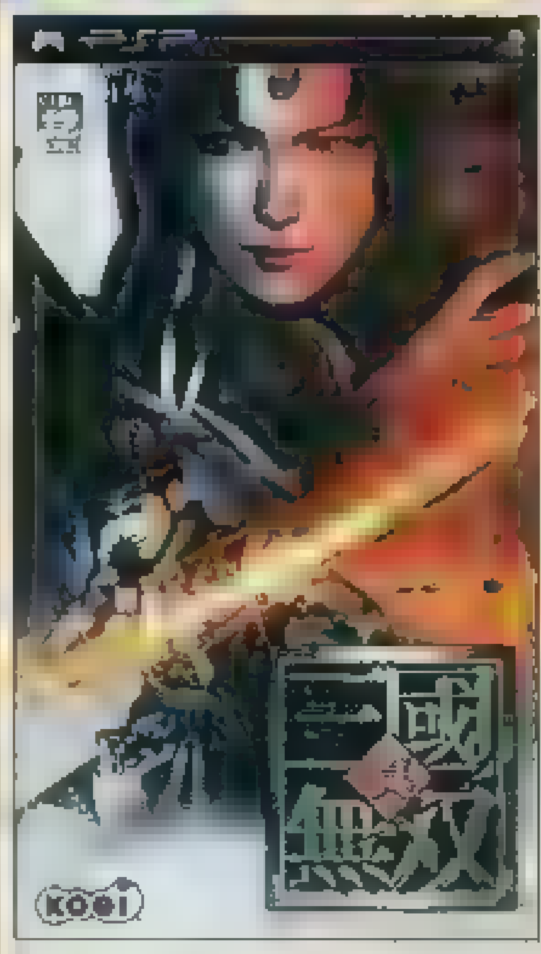
PC上著名RPG"《英雄传说》系列"第三作《白发魔女》的最新移植版本。游戏以主人公朱利奥及其青梅竹马的好友克莉斯一起展开成人仪式巡礼之旅为开端，其间他们将结识众多同伴，沿着传说中"白发魔女"的足迹不断成长。本作的**剧本非常出色，人设也相当唯美，因此在日本被誉为"诗一般的RPG"**。PSP版不但增加了全新的片头动画及主题歌，在画面和音效的表现上也得到了大幅度提升。本作的战斗难度适中，不用刻意练级就能顺利通关，不过惟一不足的地方就是进入战斗时的读盘比较慢，而且战斗中发动魔法时会出现停顿现象，严重影响了战斗的爽快感。



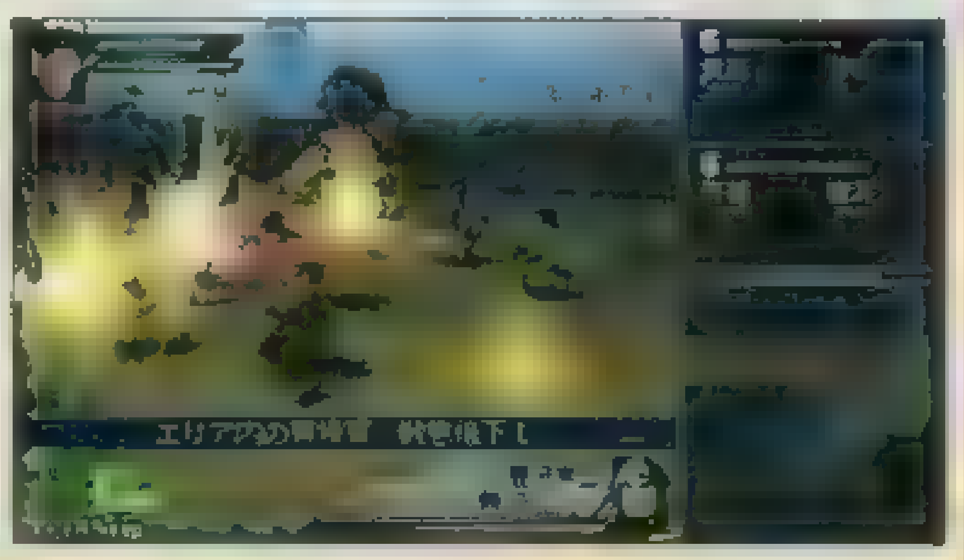
&3DM SMV
www.plumbook.cn

真·三国无双PSP

真·三国无双PSP	Koei		12月16日	★★★★★
PSP	真·三国无双		ACT	UCG 评分 24
	1人	推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量 16.8万
	5280日元	无对应周边		文：纱迦



借助PSP的强大机能，玩家也能在掌机上体会到一骑当千的魅力。这次的PSP版是以PS2上的《真·三国无双3》为蓝本进行改编的，画面音乐都已经达到了相当高度。游戏保留了系列的最大特征——一骑当千的爽快感，成长收集要素也相当丰富，单从这两点来看本作无疑是成功的。游戏在3代的基础上引入了四大变化：废除武器装备、改变成长要素、重新设计战场、加入副将系统，这四大变化使得游戏玩法有了很大的变化。副将系统是游戏的核心，游戏中共有200名有名有姓的副将登场，其中包括来自小说《水浒传》和游戏《战国无双》中的武将，相当有吸引力。



DQ&FF in 富豪街 特别版

DQ&FF in 富豪街 特别版	Square Enix		12月22日	★★★☆☆
PS2	ドラゴンクエスト＆ファイナルファンタジー in いただきストリート Special		TAB	UCG 评分 20
	1～4人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量 27.7万
	6800日元	[illegible]		文：雷伊

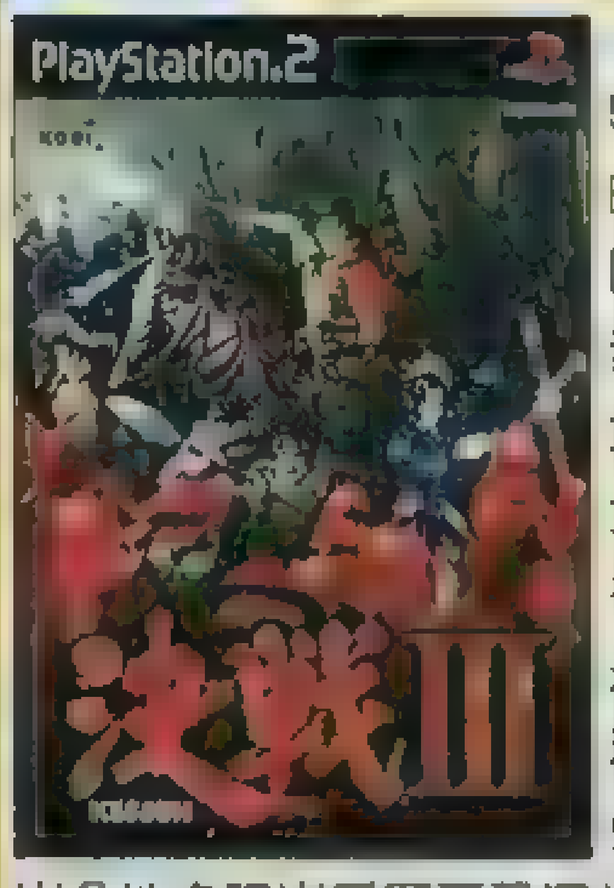


《富豪街》原本是Enix在日本颇有人气的一个桌面游戏系列，每作基本都有着20万左右的销量。这次的《富豪街 特别版》是Square和Enix合并之后第一次推出系列新作，也是第一款融合了《FF》和《DQ》中人气角色的梦幻之作。游戏的玩法和传统的《大富翁》没有多大差别，无非就是买地，收租和炒股之类。本作可以选用的角色非常之多，随着游戏进程的推进可选用的角色还会不断增加，甚至还会出现《FF XII》中的人物。游戏的音乐汲取了两大RPG系列的精华，伴随着熟悉的旋律细细品位游戏中与两大RPG有关的一些小细节感觉十分不错。



决战III

决战III	Koei		12月22日	★★★★★
PS2	决战 III		SLG	UCG 评分 27
	1人	推荐玩家年龄：12岁以上	日版	推定销量 14万
	6800日元	对应硬盘		文：纱迦

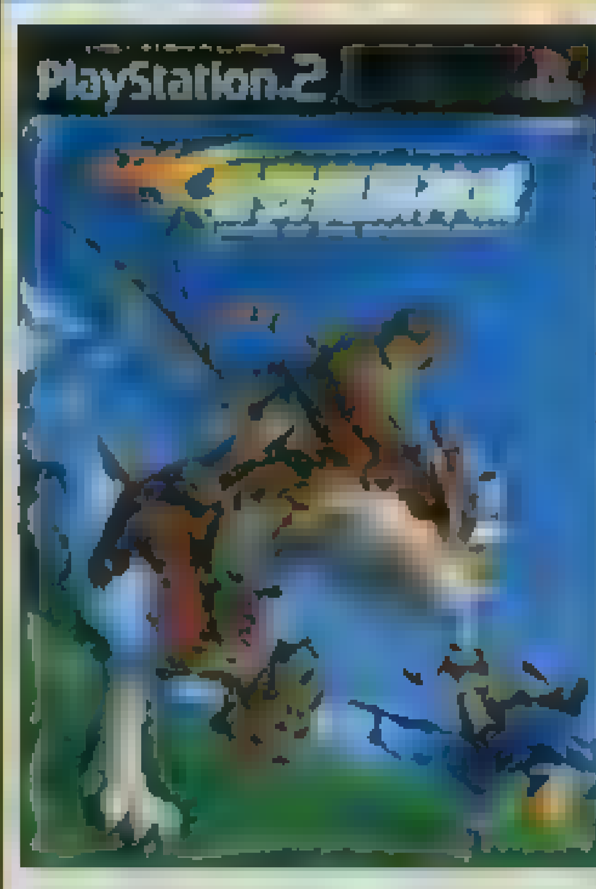


与PS2一起诞生的"《决战》系列"，经过5年的进化，终于达到了一个惊人的高度！游戏的时代背景是16世纪的日本，玩家要扮演"战国风云儿"织田信长去统一日本。游戏为全程语音，并收录130分钟的CG动画，把历史活生生地展现在玩家眼前。本作开创了动作战略这一全新的游戏类型，部队的移动、攻击、防御乃至与友军的支援配合都由玩家来手动操作。游戏采用了全新的开发引擎，从而出色地表现出千军万马混战的壮观场面。游戏有着极为丰富的隐藏要素，光是各种装备品就超过450种。再加上自由度超高的角色成长系统，本作可谓不折不扣的时间杀手。



看我龙显神威（中文版）

看我龙显神威（中文版）	SCEH		12月22日	★★★☆☆
PS2	看我龙显神威		RPG	UCG 评分：—
	1～2人	推荐玩家年龄：全年龄	中国台湾版	推定销量：—
	新台币1560元	无对应周边		文：阿修罗

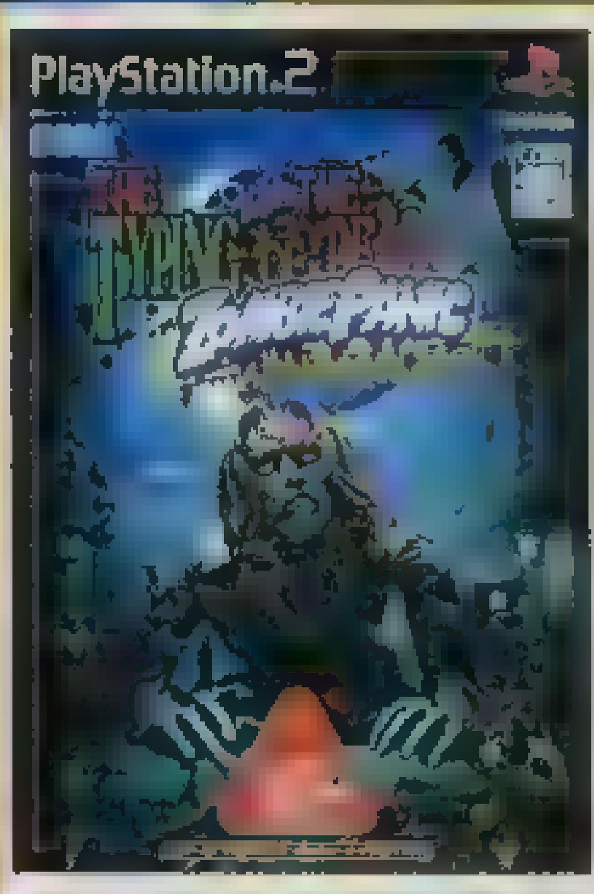


一款在理念上比较接近《口袋妖怪》的作品，玩家要在游戏中培育出自己独有的龙，并可以和同伴进行交换和对战。游戏中玩家培养出的龙形态很多，不算性格和招式这两个要素就可以达到两万多种，玩家可以通过让龙通过"变身"和"转生"这两种形式不断成长，最后成为万能类型的超强龙，这使得游戏的变化显得很多。游戏虽然是RPG类型，但是整体的游戏方式却比较接近SLG：以天为单位来安排流程，战斗时只能对龙下达基本指令而由电脑根据玩家与龙之间的感情度以及龙的智力等参数来自动决定行动。这些要素在一定程度上让游戏的乐趣重心发生了偏移。



死亡打字机 僵尸恐慌

死亡打字机 僵尸恐慌	SEGA		12月22日	★★★☆☆
PS2	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド ゾンビパニック		ETC	UCG 评分 —
	1～2人	推荐玩家年龄：15岁以上	日版	推定销量 —
	4320日元	[illegible]		文：邪魔天使



原电脑版的经典打字游戏在移植PS2版之后丝毫没有缩水，并且还进行了若干加强。最令人称道的就是PS2版原创的双打模式，虽然游戏方式还是根据给出的单词打拼音，但双人模式中将两个人的单词分开，需要分别输入才行，这就要求两人要有很好的配合，这在多人游戏较少的今天是很难得的。PS2版中还加入了许多其他的模式，原有的街机模式以及家用机版的练习模式、迷你游戏、双人对战模式等。这款游戏可以说是一款很好的打字教学软件，游戏中设立了罗马音输入和假名输入两种方式，在游戏的同时还学习了单词并且还提高了打字速度，可谓一举多得。



钢铁之狼 混沌

钢铁之狼 混沌	FromSoftware		12月22日	★★★★☆
Xbox	Metal Wolf Chaos		ACT	UCG 评分：25
	1人	推荐玩家年龄：15岁以上	日版	推定销量：—
	6800日元	对应XboxLive网络套件／对应网络适配器		文：D·S



在这款火爆爽快的游戏中，玩家将操控特殊的机动装甲，使用各种火力强大的重武器，在战场上尽情驰骋冲杀，不断地完成各种任务。游戏共有14个关卡，每关的任务均不相同。在执行任务的途中，玩家经常会遇到被囚禁的人质，这时一定要用轻武器快速击破牢笼将其救出，如此即可得到特别奖励。不过，有些人质藏匿的地方非常隐秘，一定要仔细搜索。完成每关的任务后会根据表现得到不同数量的报酬，玩家可以用这些资金在"DEVELOP"选项里开发及购买新武器。通关后追加的"FEVER（弹药无限）"和"HELL（地狱难度）"也是充满乐趣与挑战的要素。



www.plumbook.cn

GT赛车4（中文版）	SCEI/Polyphony Digital	12月28日	★★★★★
PS2	Gran Turismo 4	RAC	UCG评分：30
	1~2人　推荐玩家年龄：全年龄　中国香港版		推定销量：66.4万（日版）
	港币448元　对应GT Force、GT Force Pro		文：多边形



本作真可被誉为“史上最强之赛车游戏”，各方面的表现都可以说是趋近完美的程度。首先是在画面上成为**第一款支持1080i高清晰度信号输出的PS2游戏，其精细程度令人啧啧称赞，**而所有赛道的全面更新更让游戏的真实感大幅提升。这一次制作小组又全部重新录制了一次所有赛车的引擎声，令玩家开起来的感觉与真车别无二致，游戏的音乐也是历代最多的，赛车与赛道的数量更是多到让人

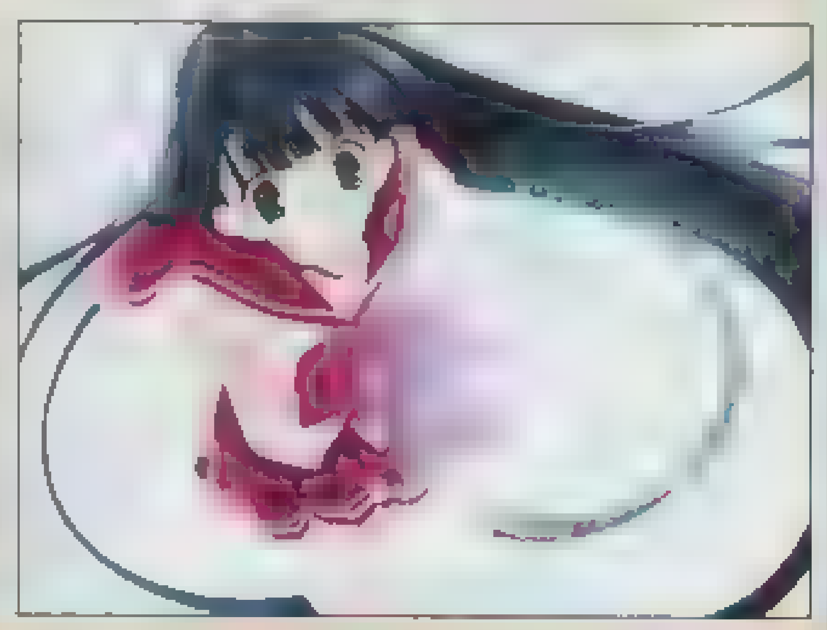


看得眼花缭乱。“GT模式”也得到了大幅强化，除了自己亲自驾驶外，还有可以充当“军师”的导演模式。特别是本作的中文版与日版同步发售，玩家再也没有语言的障碍了！

ToHeart2	AQUAPLUS	12月28日	★★★☆☆
PS2	ToHeart2	AVG	UCG评分：23
	1人　推荐玩家年龄：15岁以上	日版	推定销量　8.3万
	6800日元　无对应周边		文：雷伊



日本超人气纯爱美少女游戏系列的第二作，前作在日本的人气度非常之高，拥有相当数目的核心FANS。本作的制作阵容非常之强大，**角色设定以及剧本撰写方面都是通过多位名家通力合作而完成的。**游戏中出现的美少女非常之多，而且性格各异，在爆机之后还会追加新的角色，可谓诚意十足。游戏的字幕表现方式和电子小说比较相似，伴随着动听的音乐以及声优的倾情演出，给人以至高的享受。



本作的剧本相当优秀，各角色在性格的刻画和诠释上相当到位，对得起因为数次延期而苦苦等待的FANS们。如果拥有一定日语基础的话，本作绝对是必玩之作。

格斗之王94 战火重燃	SNK Playmore	12月28日	★★★☆☆
PS2	ザ・キング・オブ・ファイターズ94 RE-BOUT	FTG	UCG评分　-
	1~2人　推荐玩家年龄　12岁以上	日版	推定销量　-
	6800日元　PS2 BB Unit		文　沙罗



“《格斗之王》系列”不仅是首次开创了3对3的战斗方式的格斗游戏，更是集合了历代SNK游戏的人气角色，从而成为了SNK公司的看家大作。本作并非简单的移植作品，除了将游戏中的对战感觉原汁原味地保留下来以外，还特别将游戏的角色、战斗的场景绘制进行了高解析度的强化。与以前的旧作品相比，角色身上那不堪入目的马赛克再也不见了。**各个战斗场景经过了3D重新制作，**配合那些平



滑亮丽的角色后，变得美仑美奂。除了原作中的8支队伍外，本作还加入了卢卡尔等角色以供选择。此外，新加入网络对战和十周年纪念影像都是游戏的一大卖点。

机甲先锋2：孤狼	Microsoft/Day 1 Studios	12月28日	★★★☆☆
Xbox	MechAssault 2: Lone Wolf	ACT	UCG评分　-
	1~12人　推荐玩家年龄　12岁以上	美版	推定销量　9.2万
	39.99美元　对应Xbox Live		文：星夜



《机甲先锋》曾经是Xbox Live在美国开通时的首批Xbox网络游戏，也是早期最受欢迎的Xbox Live游戏。作为美式机器人动作游戏的代表作之一，这次续作的故事发生在前作的2年之后，讲述“诸神之黄昏”技术被广泛应用因而出现了新的危机，主线剧情总共由20个章节构成。本作增加了一种体积仅比人类稍大的机器人，这种小型机器人非常实用，不仅速度极快，更是可以爬在大型机器人身



上将驾驶员干掉。本作可以通过分割屏、Xbox Live或者系统联机进行多人游戏，游戏模式非常丰富。多人游戏中加入了VTOL运输机，可以向战场运输其他玩家或者战斗物资。

比波猴学院 捉猴大全集	SCEI	12月30日	★★★☆☆
PSP	ピポサルアカデミーア どっきり！サルゲ大全集	TAB	UCG评分　-
	1~2人　推荐玩家年龄：全年龄	日版	推定销量：4万
	4800日元　无对应周边		文：多边形



闹翻天的比波猴们又来到新时代掌机PSP上了！不过**这一次不再是传统的动作游戏，而变成了类似《瓦里奥制造》的小游戏大集合，**要想在比波猴学院里脱颖而出可不容易哦！游戏的画面十分艳丽，接近于PS2《捉猴啦2》的水准，音乐方面也几近搞怪之能事，各种搞趣的音效令人捧腹。游戏模式也很容易上手，除了需要在限定时间内通过的考验外，还有需要长久耐力支持的游戏，此外还收录了多款可单机二人对战的游戏类型，让游戏的乐趣



大为增加。另外游戏支持无线联机对战，最多可以让4名玩家一较高下，向PSP玩家诚意推荐！

收录到本次年鉴的2004年精彩游戏总共为——

298款

12月——44款　4月——21款　PS2——142款　NGC——13款
11月——40款　8月——21款　GBA——60款　PSP——10款
10月——50款　1月——19款　Multi——42款　NDS——7款
9月——25款　2月——18款　Xbox——20款　掌游机——4款
7月——23款　3月——8款
6月——23款　5月——6款

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏先锋榜 2004

先锋： **1、冲锋在前；2、作战时率领先头部队迎敌的将领，泛指起先导作用者。**（《新华字典》2001年修订版）

毫无疑问，作为“电子时代的娱乐产品”和“娱乐时代的电子产品”，游戏是先锋的。事实上，游戏中的无数经典创意都在很多年后才开始作用于大众，比如沃卓斯基兄弟的《骇客帝国》三部曲，大到影片主题小到一个镜头，无一不是取经自游戏和动漫。而越来越多电影和电视剧的剧本创作也受到RPG影响。随着游戏自身的进步，它对人们生活的影响已经越来越明显：年轻一代的“三国”迷很少有人没接触过光荣的三国题材游戏，任天堂的皮卡丘已经取代米老鼠成为孩子们最喜欢的虚拟偶像，而索尼的PSP则以“21世纪的随身听”为口号，用游戏的理念，统领未来的数码时尚。

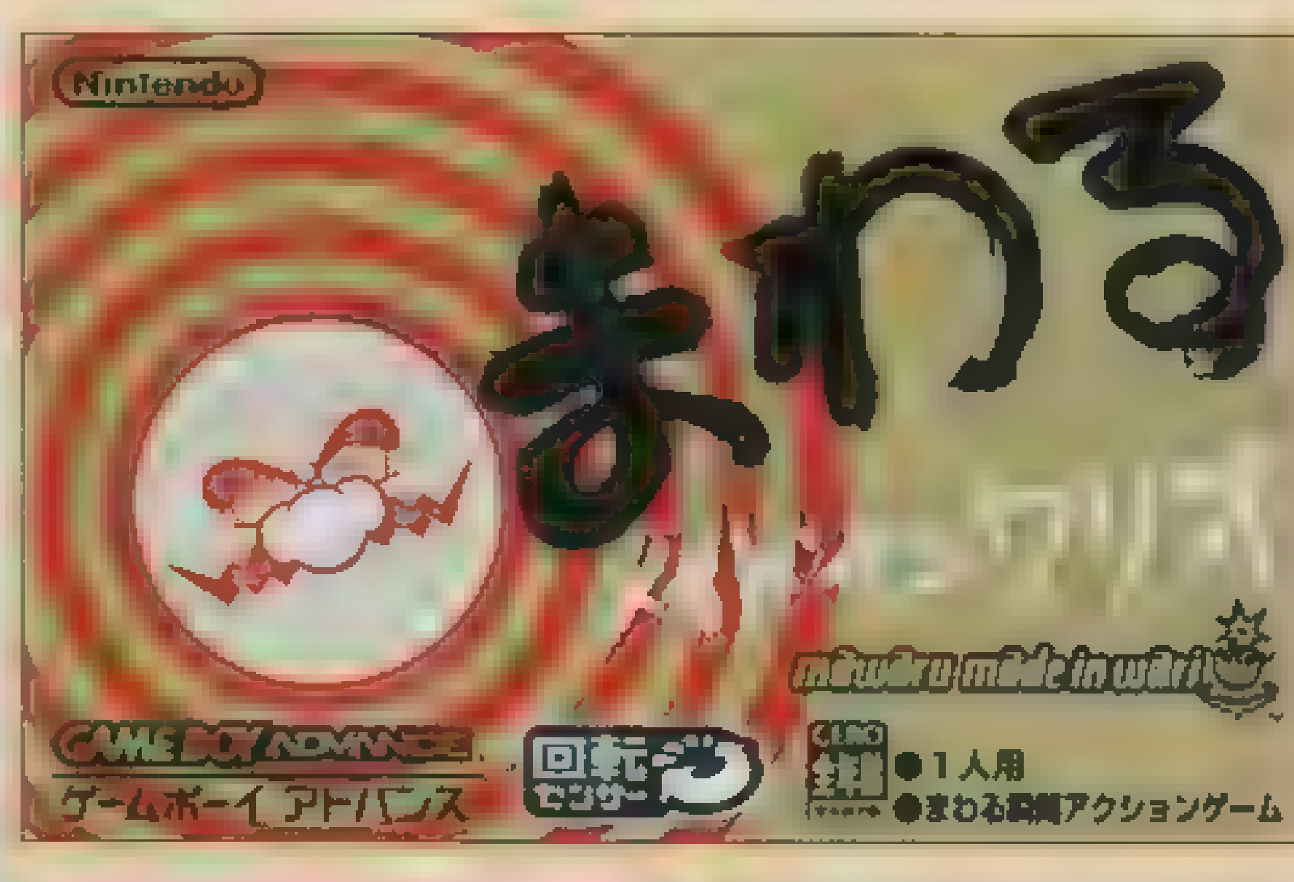
许多玩家都不会忘记，第一次玩《街头霸王》时、第一次玩《最终幻想》时、第一次玩《胜利十一人》时、第一次玩《真·三国无双》时，心中充满的是怎样的激情与感动，这激情与感动的根源，就在于游戏带来的体验是先锋的。随着年龄的增长，就像沃卓斯基兄弟一样，我们也发现，游戏的理念是先锋的，游戏产业是先锋的，游戏的文化也是先锋的……而吸纳了这些先锋意识和理念的我们，也必将成为未来各项先锋事业中的先锋。

正因如此，在新年来临之际，我们不仅要集结过去一年的精彩游戏，更要从中提炼出一年中的创意精华，将这些先锋的、有贡献的游戏张贴成榜，与全国玩家交流。《游戏先锋榜》将会成为“UCG年度大盘点”的又一道饕餮大餐，与《游戏机年鉴》一起，为您全面、精华、立体地总结过去，展望未来。

编 SOUL

www.plumbook.cn









2004年度先锋游戏

瓦里奥制造 大回转

提名：光环2、为你而死、瓦里奥制造 大回转、块魂、神鬼寓言

如果有人贸然跟你说："今年最具创意的游戏并不是来自NDS的触摸屏，也不是机能强大的Xbox或时尚前卫的PSP，它来自现役主流游戏机中机能最差的GBA。"估计你的第一反应不会像现在这样坦然。《瓦里奥制造 大回转》带来的不仅是几百个好玩的小游戏，它更带给我们一个从未接触过的全新游戏类型。在它之前，谁曾想像过掌机还可以这样玩？同样，我们此时此刻也根本无从想象：《大回转》的续作还能搞出什么稀奇古怪的东西？

2003年最佳游戏：BIOHAZARD 逃出生天



2004年度最受欢迎的游戏

世界足球 胜利十一人8

提名：战国无双、世界足球 胜利十一人8、勇者斗恶龙Ⅷ、光环2、口袋妖怪 火红·叶绿

对一般的球迷来说，他在2004年的盛夏经历了欧洲杯、美洲杯、亚洲杯和奥运会；而对于足球迷+游戏迷而言，这段时期足球的经历却是五个。《WE8》在发售初期招致了绝赞与臭骂两种截然相反的待遇，但骂声很快就平息了下来，事实也证明《WE8》的变革方向是正确的。当然，现在的球迷玩家们都在翘首以待今年春天的《WE9LE》了吧？

www.plumbook.cn





2004年度先锋游戏人物

明智左马介

提名：林克（《塞尔达 神奇的小人帽》）、明智光秀（《战国无双》）、隼龙（《忍者龙剑传》）、托罗蒂（《勇者斗恶龙 VIII》）、明智左马介（《鬼武者 3》）

“我要返回自己的时代，打败信长！”

21世纪的男人应该是什么样呢？“一句话不说就是酷”的傻小子已经被扔进历史的垃圾堆，而“男主外女主内”的时代也一去不复返。随着女人越来越独立，男人是否应该听从她们的安排，成为纤丽秀美的少女漫画主人公或者老实憨厚的猪八戒？之所以选择左马介，不仅仅因为他的扮演者是当下热遍全东亚的人气偶像金成武，更多的理由在于：虽然仍显得有点木讷，但一个强大而不自傲的武者仍旧是当今男人的典范。

2003年度最佳男性角色：乔伊（《红侠乔伊》）



永濑萤

提名：卡琳《影之心 II》、杰西卡《勇者斗恶龙 VIII》、绫里千寻《逆转裁判3》、萨姆斯·阿朗《银河战士Prime2》、永濑萤《皇牌空战 5 未颂的战争》

“我绝不能再失去另一个队长。”

在这个女权主义抬头的时代，“美女=娇气”的概念已经被永远留在了20世纪。从政治家到游戏制作人，今天的世界还有哪个职业是男人的专属？同样，作为战斗机驾驶员，永濑萤的表现早已不能用“优秀”或“杰出”这样的词语来形容。她所在的小分队被人们以传说中的破坏女神“拉捷格利兹”命名，而当这位“冷静指数”不亚于功勋的女孩走下舷梯、仰望蓝天时，我们才恍然大悟：原来冷美人的笑，才是最令人心醉的。

2003年度最佳女性角色：绯花（《Kunoichi 忍》）



www.plumbook.cn



2004年度视觉效果

GT赛车4

提名：分裂细胞2 明日潘多拉、GT赛车4、死或生Ultimate、山脊赛车、光环2

在长达数年或是十数年的游戏经历中，“完美”不知被我们用来赞美过多少游戏的画面，而这些赞美无一不随着时间的流逝一次次被推翻。什么样的画面才是真正完美？答案很明显，也很老套：真正的完美基本只存在于想象中。用一句更烂俗的话说：没有最好，只有更好。在2004年，仍然有很多款游戏继续着“将现实和完美进一步拉进”的历史使命，而《GT赛车4》只不过是它们中距离现在最近的一个。

2003年度最佳画面大奖：星之海洋3 直到时间的尽头



2004年度游戏剧情

逆转裁判3

提名：影之心II、逆转裁判3、寂静岭4、皇牌空战5、波斯王子 武者之心

独立成章又相互联系的五个案件组成了《逆转裁判3》精彩的剧情。这些发生在法院里的故事可以让人对闭月羞花的少女恨之入骨，也可以令一个七尺男儿为另一个七尺男儿潸然泪下。但穿插在法庭推理与争辩激烈交锋中的，却是控辩双方以及法官令人捧腹的夸张表现　这也是《逆转裁判》系列与一般文字类AVG游戏的最大区别。《逆转裁判3》的成功，也预示着文字类AVG有可能在不久的将来实现全面复兴！

2003年度最佳游戏剧情：龙背上的骑兵



2004年度游戏动画

鬼武者3

提名：战国无双、皇牌空战5、鬼武者3、忍者龙剑传、王国之心 记忆之链

由新锐导演山崎贵操刀，《biohazard》的动画总监仓泽干隆督阵，甄子丹负责武术指导，金城武、让·雷诺主演，再加上足够拍出一部90分钟电影的投入……《鬼武者3》的片头动画不令人瞠目结舌才叫奇怪。事实也证明，这段高成本动画影片几乎获得了它想要获得的一切：男孩的热血、女孩的尖叫、丹麦3D技术节的“3D游戏电影艺术”大奖……很可惜，这些收获中惟独没有销量，全球110万套的成绩比起前两作来差得很远。这也再次证明：游戏没有创新，再好的游戏系列也会被玩家抛弃。

2003年度最佳游戏动画：最终幻想X-2



2004年度她最喜欢的游戏

为你而死

提名：为你而死、瓦里奥制造 大回转、战国无双、牧场物语 美妙人生 女生版、星之卡比 镜之大迷宫

他，一个再平凡不过的青年，不会引起她的注意；她，一位清纯可人的少女，却令他一见倾心。他，没有英俊相貌、八斗之才、万贯家财，只有一颗坚定不移的心和一份最挚热的爱情；而她，也在与他一次又一次同生死、共患难的经历中打开了心扉……“患难见真情”，可能正是这款充满创意与欢笑的游戏所要表达出的真实深义吧？当两个人一起拿着触控笔，驱除蛇蝎、对抗恶徒、刀山火海若等闲的时候，你们是否察觉到彼此脸上露出的，都是那个最能令对方迷恋的微笑呢？

2003年度最佳女性向游戏：瓦里奥制造

www.plumbook.cn



2004年度原创游戏音乐

皇牌空战 5

提名：皇牌空战 5、Lumines、荒野大镖客、山脊赛车、光环 2

中西哲一、中鹤纯一、大久保博……它们的名字并不像植松伸夫或久石让那样如雷贯耳，但事实上，从《山脊赛车》到《灵魂力量》再到《异度传说》，Namco大作中我们印象深刻的配乐几乎全部出自他们的手笔。如果没有这一曲曲时而优雅飘逸、时而令人血脉贲张的管弦乐作渲染，“《皇牌空战》系列”也不可能被打造为一部部荡气回肠的“空战史诗”。就像一位女孩在自己的博克日记中所描述的：《皇牌空战》，同时挑战我们的内心和双耳。

2003 年度最佳原创游戏音乐：最终幻想 X -2



2004年度游戏主题曲

Room Of Angel 《寂静岭 4》

提名：月恋花（《影之心 II》）、Blurry（《皇牌空战 5》）、Victory（《超级机器人大战 MX》）、Be The One（《战国无双》）、Room Of Angel（《寂静岭 4》）

这是一首在沉闷气氛中缓缓展开的歌曲。虽然没有明显的“金属噪音”掺杂其中，但那种莫名的烦躁还是从《Room of Angel》强烈的压抑感内难以掩饰地散发出来。这首歌曲为人们带来的，不仅仅是悲哀和忧伤，还有歌词中掩藏不住的、对从未获得过的母爱近乎偏执的渴望。这种无奈甚至愤恨的情绪不断地冲击着聆听者那早已被乐曲所蹂躏的心境，就像《寂静岭 4》本身一样，在“恐怖游戏”的外衣下，令玩家感受到的却是无尽的惆怅。

2003 年度最佳游戏金曲：千言万语（《最终幻想 X -2》）



2004年度特别贡献奖

小神游 SP

从妄图说服全中国家长接受“游戏教育”理论到将小神游及小神游SP定位为“我的随身玩伴”，神游科技在 2004 年的变化可谓令人惊喜。凭借着全年龄的产品定位、大众化的价格、高覆盖率的销售网络以及丰富多彩的宣传活动，小神游SP成为第一款真正在中国大陆生根发芽的主流游戏机。虽然游戏机市场在中国仍处于起步阶段，但与高开低走的丝缎银PS2相比，小神游 SP 在市场上显得更加机智灵活、游刃有余。



2004年度特别贡献奖

ChinaJoy

且不说它作为中国大陆第一个官方游戏展有什么样的重大历史意义，也不提北京展览馆和上海新国际博览中心在那几天各自吸引了多少参观者，更不论神游、索尼和网游公司在展会上有怎样的风格差异……只要仔细想想“China Joy”这八个英文字母，就会发现这两个单词的作用不仅仅是替代“中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会”这一串长字符，它更是向全世界关注中国的人表达了这样一个意思：China，也是会 Joy 的。

www.plumbook.cn

2004年十大目瞪口呆

掌机革命，爆发！



掌上娱乐，一直以来，似乎都属于任天堂的专美，GB、GBC、GBA，数以亿计的主机销量能不令人眼红吗？终于，我们等来了PSP，PSP的公布就是掌上游戏的革命导火索。2004年，掌机革命在任天堂与索尼的惊天角逐中爆发。5月的E3展，NDS与PSP第一次正面交锋，全世界都被两款革命性掌机所震憾——NDS的全新游戏体验和PSP超强的硬件性能、超华丽的外观。紧接着，7月，任天堂突然公布NDS的全新造型；10月，SCE同样突然地公布PSP的标准售价仅为19800日元……终于两台新时代掌机分别于11月及12月登场，革命，才刚刚开始！

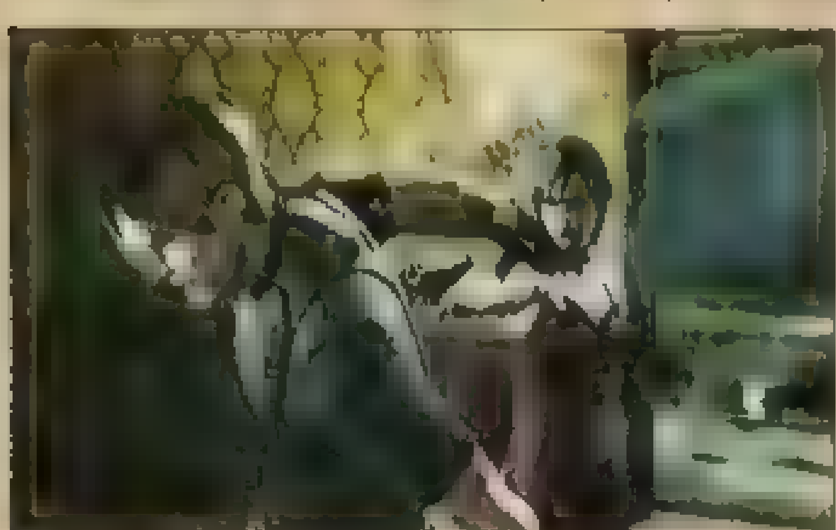
技术的索尼卖弄技术，索尼的技术拖累索尼！



2004年索尼在硬件上的举动着实令人连跌眼镜，闪电公布迷你版PS2 SCPH-70000，其造型小巧出乎人们的想象，但接着便出现了“5%开机即死率”事件；PSP机能强大到让人恍惚觉得这是一台来自未来的主机，可是PSP质量问题内容之丰富也同样让消费者哭笑不得。技术含量过高带来的弊病不仅仅是低合格率，还有量产能力不足，这两台主机目前都面临着严重的供货问题。索尼的致歉声明并不能改变这对2004年整个游戏界造成的重大影响。

《biohazard 4》不再是NGC独占！

恐怕所有的任天堂铁杆和为了《biohazard4》而买了NGC的玩家听到“《biohazard4》将移植PS2”后都会条件反射一般的暴怒。其实放眼整个游戏业的历史与现实，合纵连横的故事发生过无数次，只不过Capcom这次着实是玩得大了一点。但回过头来想一想，为千人唾骂万夫所指固然不好，但和高昂的开发资金难以回笼相比，这恐怕也只能是“两权相侵取其轻”吧。

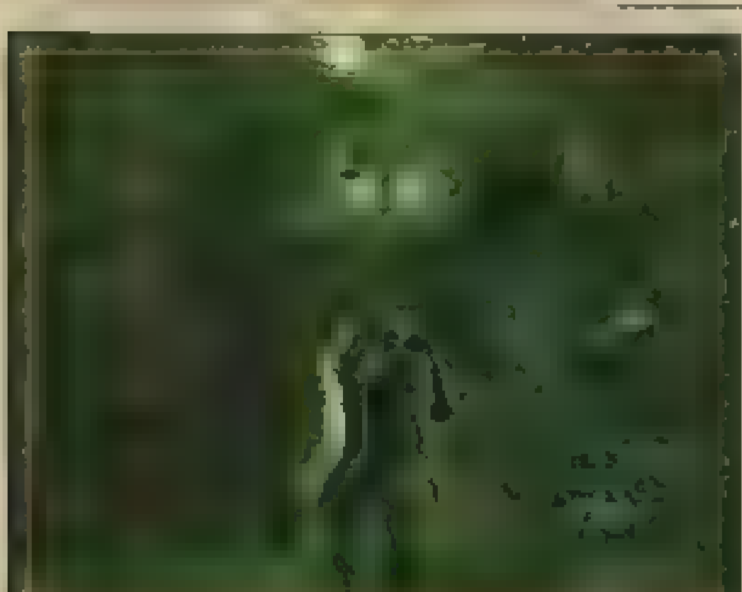


法国总统访问上海育碧！



10月8日到12日，法国总统希拉克对我国进行了为期四天的国事访问，中法文化年的法国文化年部分也从此拉开序幕。而就在离开中国之前，希拉克一行专程访问了上海育碧电脑软件有限公司，并亲自试玩Xbox版《分裂细胞2 明日潘多拉》。这也是中国游戏公司首次接待外国元首的访问。而上海育碧的母公司法国育碧则在今年遭遇了美国EA的恶意收购，关键时刻为育碧提供支持的又是法国政府。法国总统对游戏产业和中国游戏市场都如此看好，我们自己呢？

中国人的“明日潘多拉”！



希拉克试玩《分裂细胞2 明日潘多拉》(Xbox)并不是随意挑选，而是因为游戏完整的系统、精细灵活的操作感、近乎完美的画面、真实恍惚的光影效果以及高智能化的敌兵AI全部出自中国游戏开发人员之手。事实上，除了制作人是法国人外，整个游戏从策划到调试，每一个环节都是中国造。《分裂细胞2 明日潘多拉》事实上代表了中国游戏人的最高制作水平。但问题是，这样的游戏为什么只能出自外企，而根本不属于我们要为之奋斗的“民族游戏产业”？

暴卖中的“FC官方模拟器”

毫无疑问，任天堂用它在游戏业打拼20余年的家底在2004年做了一个成功的商业策划。那些脍炙人口的FC老游戏稍微改头换面就重新焕发了青春，光是《超级玛里奥》的“克隆版”就有57万套的成绩，而所有“FC迷你”系列的总销量则达到了近350万套的惊人数字。没错，这就是怀旧的力量。不过，即便是任天堂肆意为之，这也并不能成为业界的榜样。如果所有自认为有点老牌的游戏商都这么搞一回的话，恐怕他们最后领略到的将是恶俗的力量。



PlayStation，一亿台！

在10岁生日来临之际，PlayStation的全球出货量终于突破了九位数，而PS2的出货量也超过了7000万台。精准的市场定位、一系列令人拍案叫绝的宣传策略、众多王牌大作的众星捧月，以及PS One的成功支援造就了这匹已经成为王者之驹的游戏业黑马。不过，随着巨鳄微软的步步紧逼，索尼若想在未来继续保持如此傲人的势头，恐怕还需要更多的创意和努力。



见过人多，没见过人这么多

24465平方米的展厅在三天内吸引了16万人参观，这个数字听起来似乎也就是那么回事。但当亲自置身于东京游戏展时，你才会发现“大型游戏展”的喧腾与热烈是在其他任何场合都没有的爽快体验。你是否对《Gamehalo TGS2004 DVD》中人山人海的场景还有印象？TGS2004的出展厂商和参观人数都创下了历史新高，而UCG也成为第一个全程跟踪，并通过图片、文字和影像进行立体报道的大陆媒体。2005年，TGS依然精彩，而我们的报道也会更加精彩。



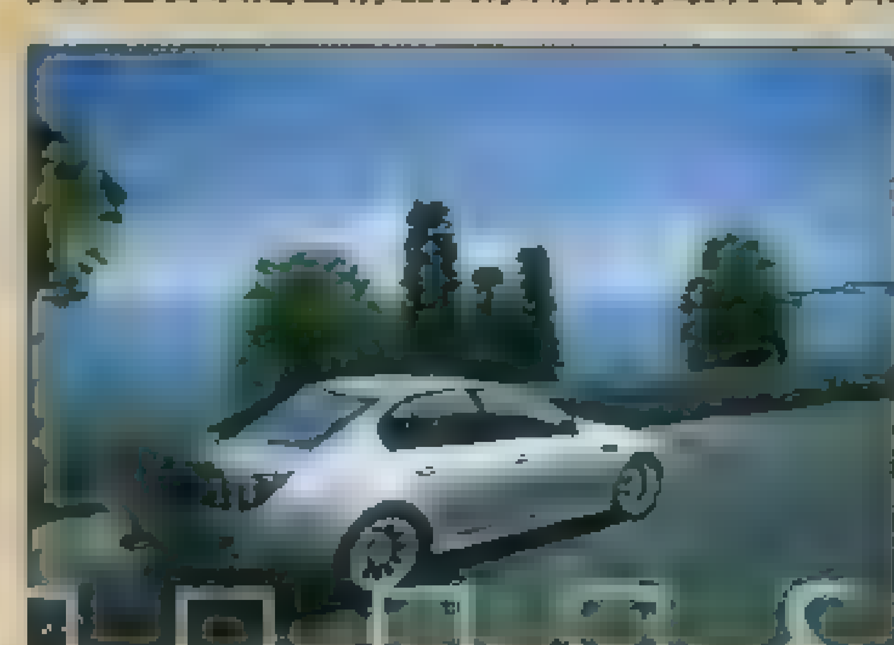
“单飞”族一鸣惊人

冈本吉起的《源氏》和《旺达与巨像》、水口哲也和樱井政博的《Lumines》都在2004东京游戏展上大放异彩，这几位2003年“单飞”的王牌游戏制作人如今都已带着自己的新作品重新空降游戏业。而在2004年，“《街霸》之父”船水纪孝、“《最终幻想》之父”坂口博信、Square Enix“御用”作曲家植松伸夫等人也相继脱离各自所在的公司成立属于自己的会社，我们同样有理由期待他们的2005年。在一个个“单飞”现象的背后，实际上是制作人将品牌个人化的成功，而如何挽留已经成名的制作人，已经成为游戏开发商的一个重要课题。



创造游戏史上的里程碑画面水准的《GT赛车4》

PS2的机能到底有多强，恐怕不同的人，在不同的时期都有着不同的答案。但一直以来，人们都认为，PS2主机在发售前的宣传时期有夸大宣传之嫌……PS2的硬件机能也公认是当前三大家用机的最弱者。因此对于PS2机种的画面水平，人们也会抱有某种“宽容”。也正因此，2004年12月28日，在这一年的倒数第四天，举世瞩目的赛车大作《GT赛车4》的发售成为2004年游戏界最后一件令人目瞪口呆的盛事。《GT4》除了最普通的480线隔行扫描外，还支持480线逐行扫描，更令人匪夷所思的是，它竟然还支持HDTV标准的1080线隔行扫描输出！而且在这种输出模式下都能达到“每秒60帧”的流畅画面！



www.plumbook.cn

2004年十大回味无穷

1915年最浪漫的那次重逢（影之心II）

在那节仿佛永远开不到终点的火车上，名叫艾丽丝的女孩在威尔的怀中永远闭上了眼睛。在那翠绿的草地上，痛失爱人的青年将项链挂上墓碑，然后默默地转身离去。半年后，他原本以为终于找到了令艾莉丝复活的方法，但培养槽中顷刻间化成碎片的月晶石却令他的梦想于瞬间粉碎。威尔呆立在原地看着这一切，而培养槽中艾丽丝的身体，正在渐渐融化……



"威尔……"是在做梦吗？声音……好熟悉的声音……如此温暖的声音……

"艾、艾丽丝？"银发的女孩渐渐睁开了眼睛，微笑着呼唤着青年的名字。

"我爱你……"艾丽丝微笑着说道。

"我、我也是……"泪水顺着威尔的脸颊划落，当他抬起头来时，容器中留下的，只有一滩液体而已。

而就在房间外面，倚着铁门坐在地上的卡琳早已泪流满面。她爱那个男子，但却只能眼睁睁地看着那个男子在离自己几步远的地方表达对另一个女孩的深爱。

一战经历夏秋冬（死或生 Ultimate）

《死或生 Ultimate》本应是一款没有任何悬念的加强版游戏，为数不多的隐藏要素在游戏发售前就已经众人皆知了。进入游戏，选人，选衣服，每进入一关都能大致猜到下一关的对手是谁，然后就是和"天狗"五百峰万骨坊的BOSS战。也就在此时此刻，只见乌云密布电闪雷鸣中，天狗一掌推开身着草莓色泳装的霞（不冷吗？），双脚立定，大喝一声，满山遍野顿时春暖花开。电视机前列位看官的眼睛还未从霞身上移开，只听得天狗再喝一声，花草应声消退，狂风大作，一地积雪（真的不冷吗？）。如此反复N次，众人终于明白，原来五百峰老师是在告诉我们：Xbox的画面才是最炫啊！



钻进去，还得钻出来（皇牌空战5）

"钻洞"是《皇牌空战》系列的传统了，玩"ACE"不钻洞就好像过年没吃饺子一样，总会觉得少点什么。集中精神，进入山洞，保持速度，把握平衡，听着机翼旁掠过的"呼呼"风声，提防偶尔出现的障碍物，一切都是如此的刺激和惬意……发现目标，瞄准，发射，然后随着目标变为烟花，放下手柄，打算和以往一样享受过关后的喜悦。但这次我错了，任务并没有结束，而我的飞机则一头撞在墙壁上。我在永濑萤"Blaze！"的呼叫中愣了半天才缓过神来：原来这次还要自己控制飞机飞出来！《皇牌空战5》的另一个高事故率事件是：第二关，开始后直接加速，不调整方向，100%会撞上巴特伦特大尉。事故的结果是自机粉身碎骨，大尉纹丝不动，原来这就是那传说中的"真实感"啊！



英雄·马文（BIOHAZARD 逃出生天 File 2）

"就算病毒即将夺去你的意识，也永远不要放弃自己。" ——马文·布兰纳

在《BIO》的历史里，曾经有数之不尽的人为了那只有几微米的病毒牺牲死去。很多人都讨论过《BIO》中的人性光辉是什么，而每次讨论的结果是一致的：死者谓之可怜，生者会为生存而拼尽最后努力。作为繁如星辰般配角的一员，黑人警员马文的死代表了这场灾难中许许多多的普通人。他作为一名浣熊市警察局的普通警员，在生命之火即将燃烧殆尽之际仍然不忘尽忠职守，在浣熊市警察局最需要自己的时刻，马文留下来了，永远地……



回来吧，另一个世界的爱人！（勇者斗恶龙VIII）

在追寻小丑多尔马格斯的途中，大家路过了死气沉沉的阿斯坎塔城。这里国王所深爱的王妃于两年前去世，从那时起国王白天就将自己关在寝室中闭门不出，而夜里就跪倒在王座前哭泣，两年以来一直如此……然而在月之住人伊修马乌利那动听的竖琴声下，王妃那熟悉的身影又一次在国王的面前翩翩起舞。黎明时分，当第一缕阳光照耀大地时，城台上只留下了跪倒在地、泪如雨下的国王以及王妃鼓励的话语。众人远望着国王的背影，良久无语……国王再见王妃的愿望终于得以实现。随后，他在王妃的鼓励下振作起来，令王国恢复了生机。



100：0不是梦（胜利十一人8）

话说2005年的《WE》江湖，各路大小门派纷争不断，人世间大大小小也闹出了不少乱子。但直至有一天，传说中失传已久的武功秘笈"葵花宝典"重现人世，一时间江湖传闻不断，正邪两道蠢蠢欲动。试问谁不想将"葵花宝典"据为己有，练成神功号令武林呢？相传此神功最厉害之处在于不战而屈人之兵，正如街霸派一代宗师豪大叔的"瞬狱杀"一样，你永远都不知道他何时出招、如何出招。但比"瞬狱杀"更狠的是，"葵花宝典"根本无需出招，因为当你看见自己身上的几百个窟窿时，你已然倒下了。由于"葵花宝典"过分阴险歹毒，引起人神共愤。所以，几乎所有的《WE》江湖人士都聚在一起成立了"无暴力不合作"同盟，一旦谁在决斗中使用了禁传神功，就将被数百万《WE》FANS推倒踩脸！



最罗曼蒂克的人工呼吸（为你而死）



看着眼前心爱之人的生命迹象正在逐渐消失，他毫不犹豫地将嘴唇贴到了她的唇边，并且有节奏地按摩起她的心脏。数日来的片断不断在其脑海中浮现：与她初次邂逅时的怦然心动，与她一起漫步沙滩时的温馨惬意，与她共同逾越困难后的会心微笑……终于，幸运之神再一次眷顾了这个平凡的小伙子，她的脉搏开始慢慢恢复，与他身体紧贴的心脏开始重新跳动。

"一见钟情并不代表着一时冲动"，《为你而死》中平凡的男主角用其行动为我们证明了这一道理。据说玩到这一幕的玩家表情都同男主角一样沉重，因为他们手中那台NDS的下屏幕已经被划得满身创痍了……

会当凌绝顶（最终幻想X-2国际版＋最终任务）

幻之塔的塔顶出奇地平静，没有魔物的打扰，只有微风轻拂脸颊发出的呼呼声。什么也没有？不是说来到塔顶会发现什么吗？不，少女们忽然发现，在大家分开的这段日子里，所看到的、所想到的不知不觉已经不一样了。当大家在一起的时候，各自又会走向一个不同的方向，但这不会改变什么。下次什么时候能再见？谁也不知道，也许再也不会相见。但是，一起欢笑、一起争吵，这些都是三人共同拥有的东西。将来某一天回想起这些值得怀念的日子，虽然那时已经分开，但回想这一切的那一瞬间……一定是一样的……



握手，来自两个时代，也来自两个世界（鬼武者3）

2004年，巴黎，幻魔的突然来袭打破了往日的平静，特警雅克·布朗陷入苦战，而突然出现的异国武士将他救下。当雅克被时间黑洞带到了四百多年前的日本，并成为另一个鬼武者后，他再次见到了那位异国武士——明智左马介。在理清了事件的原委之后，两位发誓要打倒罪魁祸首织田信长的鬼武者将手紧紧地握在了一起……这个握手的画面，不仅让明智左马介与雅克·布朗在时间悖论中相遇，也令金城武与让·雷诺这两位东西方的明星突破了空间与语言的障碍，成就了游戏史上的一段佳话。



让我们制造一场华丽的交通事故吧！（火爆狂飙3）

总的来说，这根本就不是一个赛车游戏，而是一款挂着跑车外壳的动作游戏！因为在这款游戏中你根本不需要考虑什么换档、甩尾、后视镜、加速度、离心力……你只需要考虑怎样让你的赛车像武林高手一样使出十八般武艺将对手吹飞出赛道，永远消失在你的眼前。《火爆狂飙3》最经典的模式毫无疑问是"Crash Mode"，在这个模式下，所有的交通规则都[illegible]着漫天的车轮、四溅的火花、不减反增的Dollar灰飞烟灭。而爽快过后你会想什么？UCC[illegible]，还是好好珍惜生命吧。



www.plumbook.cn

© 2004 Vivendi Universal Games, Inc. All rights reserved. © 2004 Midway Amusement Games, LLC. All rights reserved. ©2004 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. © 2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. ©2004 Atari, Inc. All rights reserved. Created and developed by REFLECTIONS Interactive Limited, an Atari Studio. © 2004 Activision, Inc. All rights reserved. © CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED. ©2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo. ©1996 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION ©2002 JFA MAX ©2001 KOREA FOOTBALL ASSOCIATION ©Touchstone Pictures Developed

is registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. ©2004 tri-Ace Inc./SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. ©ATLUS 2003,2004 DANTE from Devil May Cry 2 ©CAPCOM CO.,LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED. ©2003,2004 SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserverd. MAIN CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA ALTERNATE COSTUME DESIGN:TETSU TSUKAMOTO ©Shirow

reserved. ©NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. ©NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. ©1987,1988,2004 SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved. ©2004 Electronic Arts Inc

©KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. ©2004 ARUZE CORP.All Right Reserved.©2004 Nautilus Inc. ©SEGA, 2004©RED. ©RED/NIGHTOW 2002,2004 ©CHUNSOFT

Studios, LLC. All Rights Reserved. Pandemic and the Pandemic logo are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC and are reproduced under license only. THQ and the THQ logo are trademarks

Inc. ©SEGA 2004 ©1998 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Studios ©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©BANDAI 2004 ©SEGA,2004 ©Tezuka

Sony Computer Entertainment America Inc. © 2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. © 2004 Sony Computer Entertainment Inc. © 2004 Sony Computer Entertainment Inc. ©1991-2004 SEGA

©バードスタジオ／集英社・東映アニメーション

2004，前所未有精彩的游戏界！

www.plumbook.cn

风云幕末传/风云幕末传/PS2/ACT 总分 20
新世纪福音战士 钢铁之女友2/PS2/AVG 总分 18
惩罚者/The Punisher/PS2+Xbox/ACT 总分 21
史前小子/Tork: Prehistoric Punk/Xbox/ACT 总分 16

Golden 黄金眼 Eye

最新发售游戏的权威评价

栏目主持：泰坦 ×1 ×2

如果《biohazard 4》没有在剧情上被扣掉一分，春节前我们就会迎来今年的第二个满分游戏了。本期新作不多，但被评选出的4款游戏都各有可玩之处。在2004年发售的游戏中，黄金眼评选出满分游戏2款，29分游戏3款，28分游戏3款，27分游戏20款，按照改革后的标准，黄金珍藏级别的作品一共28款，各位玩家不妨在寒假里通过我们的年鉴再次回顾一下这些游戏，同时我们也期待2005年会出现更多优秀的作品……

biohazard 4



画面 音效 系统

革新度

推荐 GOUKI

画面、音乐音效的表现堪称完美，革新之作没有让人感到任何失望，里昂的复出之战相当圆满。战斗成为游戏的最大亮点，绝对有欲罢不能的感觉！穿插其中的类似于《莎木》QTE的按键游戏让人始终保持高度的集中力。游戏的流程乃系列之最，第一次通关至少也需要15个小时，给人超值的感觉。

推荐 多边形

若不是剧情方面的苍白无力和对人物角色的着墨甚少，本作真的可以说是令人相当满意的一款恐怖游戏。虽然操作方面与前作大同小异，但是由于视角的变化而令游戏焕然一新，特别是在配合环绕音效的情况下，作为系列招牌的那令人心跳不已的恐怖感再度回归！不过游戏画面有些过于血腥。

推荐 卡伦

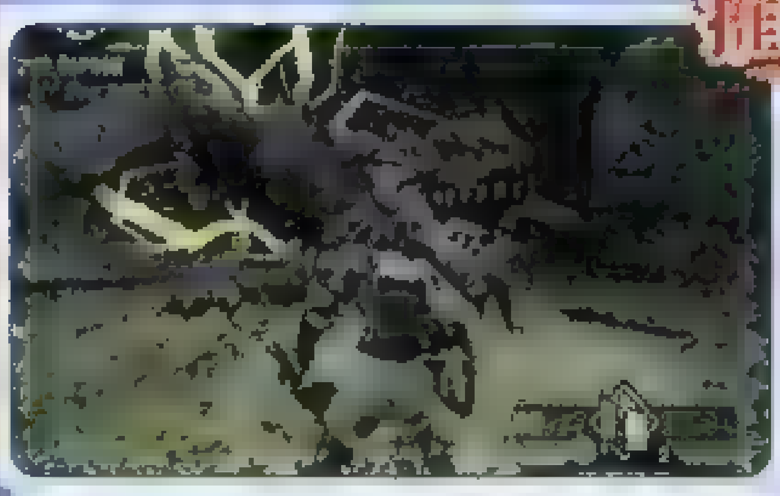
毫无疑问，这是一次彻底的革命，三上真司以他的诚意让我们看到了史上最强的一部《生化》作品。本作吸取了多部作品的成功之处，并将它们完全揉合为一体，虽然其薄弱的剧情遭到了不少人的诟病，但近乎完美的游戏性及超华丽的演出效果却足以令人完全流连于游戏的世界中。

特制DVD■Capcom■biohazard 4■ACT■2005年1月27日■1人■无对应周边■9格

总分 29

怪物猎人G

热血推荐



画面 音效 系统

双剑爽快度

推荐 猫太

虽然只是一款资料片，但Capcom的诚意还是相当足。不但更换了一段让人十分振奋的Opening动画，而且还增加了新武器双剑、增加在房间中更换装备时的预览模式等方便的设定。另外除了选择Online和Offline模式外，还能进入训练模式，让玩家挑战自己的技术。

推荐 阿修罗

虽然本作只能算是一个强化版、资料片，但是新加入的内容还是颇值得玩过前作又对它印象不错的玩家去试一下的。除了新增了很多武器、防具和新怪物以外，新的武器种类双剑的引入让游戏战斗又有了新的挑战性，而大量新增的任务也颇有玩头。单机版也增加了一些新要素，显得更加充实了。

推荐 D·S

作为一款资料片，"猎人训练所"模式是比较大的卖点。在这里玩家必须按照要求使用规定的装备狩猎。因为无法使用自己拥有的强力武器，所以难度相当高而且一旦出错就会被判失败。不过与此相对如果能够按要求完成训练就能获得非常实用甚至稀有的道具作为报酬，挑战性极高！

DVD-ROM■Capcom■モンスターハンターG■MMORPG■2005年1月20日■1人■对应专用网络适配器■115KB

总分 24

马里奥聚会Advance

热血推荐



画面 音效 系统

小游戏丰富度

铭风

本作继承系列一贯特征，依旧是小游戏的集合。不过玩家要在原创的蘑菇镇的模式中通过冒险得到这些小游戏后才可在其他模式中使用。为了避免游戏的单人独享，游戏还提供了许多一卡两人玩的游戏，同时利用游戏附带的马里奥大陆棋盘更可一机4人进行游戏，可说是多人游戏的好选择。

LIKY

本作的模式还是挺丰富的，而且故事模式包含了剧情、任务等要素，即使一个人玩也很有趣。本作的小游戏数量超过50种，非常丰富，而这些游戏继承了系列一贯的简单、有趣的特色，任何人稍微熟悉一下规则便可以玩得不亦乐乎。不过最让人不满的是本作只能2人联机，系列一贯都是可4人啊。

马修

强调多人同乐的《马里奥聚会》终于推出了GBA版，游戏在音乐、画面上都有不错的表现，各个任务中的迷你游戏也都非常好玩有趣，本作尤其值得称道的是难度把握得非常好，既不是简单到令人觉得无聊，也不会难得让人放弃。无论从哪方面看，本作都可以列入GBA末期的优秀游戏之一。

卡带（64M）■Nintendo/HUDSON■マリオパーティアドバンス■TAB■2005年1月13日■1～2人■对应GBA专用通信对战线■自带记忆功能

总分 24

义经英雄传



画面 音效 系统

动作爽快感

沙罗

游戏的打法与"《无双》系列"颇为类似，可供选择作战的武将也有10名之多。新引入的战法系统、战场上消灭的敌人尸体不会消失这些要素均令人眼前一亮。但游戏流程过短、攻击动作比较僵硬以及没有类似"无双乱舞"那样的必杀技，这些连同一制作小组的《御加》都没有的缺点，会让后来的玩家比较失望。

纱迦

在众多以源义经为主人公的游戏中，本作算是相当尊重史实的，人物造型、关卡设计都比较真实，游戏中还收录了年代记、人物录等资料。游戏玩法中规中矩，可以带副将和杂兵的设定比较新颖。由于没有无双乱舞那样的强力技巧，所以被围攻就很危险，这也迫使玩家游戏时必须注重策略。

邪魔天使

看上去感觉像是《真·三国》，但实际上无论从手感、速度感、爽快感上看都还有些不足。游戏最值得称道的地方就是杀死敌人后，敌人的尸体不会消失。而战斗时不仅要亲自杀敌，还要指挥同伴互相配合，很有战略游戏的味道。游戏中障碍物的判定有些严格，稍有不慎就会卡住，影响了流畅性。

DVD-ROM■FromSoftware■义经英雄传■ACT■2005年1月13日■1人■无对应周边■172KB

总分 21

©CAPCOM CO.,LTD 2005 ALL RIGHTS RESERVED
©2005 Nintendo ©2005 HUDSON SOFT
©2005 FromSoftware, Inc.All rights reserved
©CAPCOM CO.,LTD 2004,2005 ALL RIGHTS RESERVED

黄金眼评分 29

勇者斗恶龙Ⅷ

天空、碧海、大地与被诅咒的公主

文 沙罗

◆游戏时间：超过100小时

没有7代那样复杂多元的多层世界，没有5代那样令人难忘的悲欢离合。新生的8代，就是一篇能为人们带来轻松愉快的童话故事。

PS2◆DVD-ROM◆Square Enix◆RPG◆2004年11月27日◆1人◆无对应周边◆178KB以上◆8800日元◆日版



不可否认，《勇者斗恶龙Ⅷ》（以下简称《DQ8》）是自PS2平台发售以来，史上销量最高的日版游戏。游戏推出仅三天出货量便已超过300万，市场分析家们甚至认为，《DQ8》的发售带来的经济效益高达510亿日元，这在日本的游戏市场史上恐怕也是极为少见的。之所以能够创造出如此出色的销售成绩，除了游戏本身拥有的良好口碑以及“四年磨一剑”的高素质作为金字招牌外，厂商们那强大到无懈可击的宣传工作也是功不可没的。也许到直到现在，还有许多人对由日本著名的长青组合，木村拓哉所属的“SMAP”主演的《DQ8》广告津津乐道吧。

“3D”到3D，脱胎换骨

著名漫画家鸟山明大师的怪物和人物设计，向来都是“《DQ》系列”密不可分的一大特色和卖点，然而《DQ》以往的作品从没能够将各种人物的全身形象在游戏中等比例真实地表现出来，《DQ8》的世界虽与前作一样采用了全3D的制作手法进行绘制，但却在画面表现上有了革命性的变化——无论是场景还是人物造型，全部真实等比例地呈现了出来。尤其是鸟山明笔下的那些角色们，在赛璐璐的卡通制作手法下，动作和表情极为丰富逼真，光是看着他们的行动，就能带给人一种“看动画”的感觉。游戏的操作画面变成了许多同类3D游戏的背后第三人称视点，玩家的临场感也变得更加真实了。而可以切换至第一人称视点、利用右摇杆来进行视角的切换等设计，也是系列作品的第一次。尽管操作方式发生了改变，但只要是玩惯了3D游戏的人，相信马上就能够适应下来。除此以外，在野外的大地图画面上行动时，周围的一切景物无止境地向四周延伸，站在高处时远处的场景清晰可见，并且绝对不是随意的装饰贴图——画面上的是什么，走近一看时就是什么！那种一望无际的感觉至今还没有任何同类游戏能够比拟——目的地遥望可见，但却不知该走哪条道路才能到达，这种独特的“烦恼”，恐怕也只有在《DQ8》中才能体会到了。毕竟，在广阔的世界中冒险，这也是《DQ》一直想要表达的一种乐趣所在。8代的画面能够出色到这个地步，功劳都要归于“level 5”公司和它所擅长的卡通渲染技术。

当年Square Enix最初开始着手《DQ8》的制作时，首先所要做的，就是找到一个能够制作出完美体现《DQ》世界观的的游戏制作公司。为此，Square Enix先后与几家游戏制作公司有过接触，其中也包括制作过著名RPG《暗黑编年史》的“level 5”。level 5对开发《DQ》最新作表示出了浓厚的兴趣，同时提出愿意制作一个实验版本供《DQ》的制作人堀井雄二审查。由于当时已是年末，所以日本各大公司都相继开始放假以庆祝元旦的到来。但为了不错过这次的大好机会，“level 5”的社长日野晃博努力说服手下人员，放弃了一年一度的宝贵假期，将《DQ》的实验版本赶制了出来。实验版得到了堀井雄二的亲口肯定。据他自己说，“有种看到了鸟山明的绘画变动画的冲击感”。早在FC时代，堀井雄二就已经有了制作一款带有类似《马里奥高尔夫》特色的RPG作品的想法，然而由于机能的原因不得不放弃，而这一次，他终于有机会这么做了。同时，也正是由于这一次的3D画面表现地如此出色，所以游戏的副标题同时也被定为了游戏中的几个关键词。只不过，由于这一次的3D表现与以往的那种俯视视角完全不同，所以这也让制作人员们着实费了一番功夫——毕竟以前的《DQ》，能够影响到容量大小的，只有文字量的多少，而这一次就不得不考虑各种建模的容量和设计了。为此工作人员们甚至还将鸟山明的《龙珠》动画片进行了彻底地研究……有这样敬业的制作人员在，也无怪堀井雄二会惊讶于那华丽的画面并决定由level 5公司负责游戏的开发了。

从“站斗”到战斗

众所周知，以前的《DQ》作品的战斗画面，都是以我方第一人称的视角进行的。也就是说，玩家在进行战斗时，只能看到怪物的样子，看不到自己所操纵的成员（有些怪物能够变化成我方成员的样子，也只有这时候能够看到我方可爱的Q板模样）。或许为了保持历来的这一传统习惯，即使是到了PS以后的时代，玩家们也依然只能看到画面中的“刀光剑影”以及几乎不带任何汉字的战斗信息介绍——虽然这一设计使战斗进行极为流畅，但却始终无法令国内以及欧美的大部分玩家所接受。画面问题也是美版的《DQ》无法为大众所接受的一个重要原因。有人还形象地将怪物们站在原地不动这样的战斗画面，戏称为“站斗”。到了本作，游戏的战斗画面也终于进行了历史上重大的改革。除了在画面上能够看到敌我双方的模样外，形形色色的攻击方式和丰富多彩的特技魔法也首次进入了我们的眼幕。这样一来，虽然战斗的进行速度慢是慢了点，但却变得有声有色，不再单调。新玩家们终于能够通关画面了解各种可爱怪物的战斗信息，老玩家们大概也能够恍然大悟地说：“啊，原来这招式的攻击方式是这样的啊，从没见过呢。”

细节的诚意

游戏界一直有这么一种说法：注重细节的游戏，才是一款真正花了心思的好游戏。这句话用在《DQ8》的身上一点不假。本作的昼夜会随着时间的流逝而交替变化，这一点早在《DQ3》中就已出现，不过通过强大的机能将一天的时间流逝过程演绎地如此逼真，却是历代中的第一次。日月在天空中的移动，天色和周围环境的变化，只有当自己留意到它们的存在时，才会发觉原来自己与这个世界只有一纸之隔。

现在的游戏支持16：9早已经不是什么新鲜事，用这一比例来玩本作的玩家也不在少数。不过不知有多少人注意到了，16：9不仅仅是将画面拉宽那么简单，与4：3的画面对比一下就会发现，16：9的画面会比4：3的画面显示更多的内容。只不过，在用了16：9之后，野外画面有时会有拖慢现象出现，这也是惟一的遗憾吧。

此外，可能不少人在先前的战斗画面中都已经注意到了，只要为杰西卡装上特定的装备，就可以让她的服装发生改变。所以杰西卡的特殊服装多达6套之多呢。想必这些亮丽的服装，又能够吸引到不少男性朋友的眼球吧。不过，能在画面上完美地显示出每位角色当前所装备的武器，这才是细节部分中真正令人称道的地方。要知道，游戏中的武器数量那么多，要一一将每件武器的样子制作出来，本身就是一件大工程，更不用说画面中的武器十分有特色，像金属系的武器还能闪闪发光，反射出其特有的金属光泽，十分漂亮。

一口气说了太多8代的优点，目的无非希望大家能够了解到，本作绝对是一款绝对出色的RPG大作。虽然游戏中还存在有譬如战斗速度比以前缓慢，先前提到的16：9画面的拖慢等不太理想的缺点，但毕竟没有什么游戏能够做到十全十美，何况能够在这样广阔的世界中冒险，本身就已经是一件非常愉快的事情了。如果不出意外，下一款作品应该就是6代的重制版《幻之大地》了，就让我们翘首以待吧。

©2004 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

图片转载自GAMESPOT。

黄金眼评分 26 热血推荐

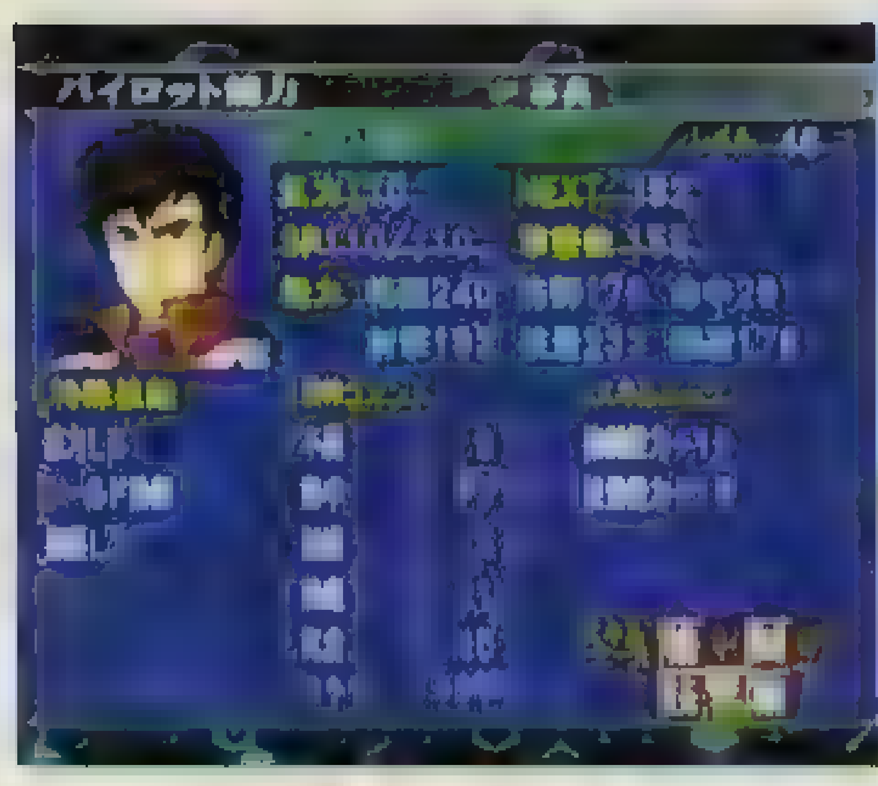
超级机器人大战 GC

文 阿修罗

◆游戏时间：超过35小时

众口难调究竟能不能调？ 鱼与熊掌究竟能否得兼？
NGC上第一款可能也是最后一款《机战》 充满试验性的一部作品

NGC◆特制DVD-ROM◆Banpresto◆S·RPG◆2004年12月16日◆1人◆无对应周边◆15格◆日版





《机战》来了！

眼看着PS2和GBA上的《机战》以每年数款的高速度不断推出，所有拥有NGC的“机战犯”都纳闷了：凭什么我们还玩不到《机战》啊！想当年，N64上还有那么出色的一作呢……说到底，NGC的销量和影响力都比不上在家用机和掌机领域内处于霸主地位的PS2和GBA，需要等待这么时间也是情有可原的！幸运的是，漫长的等待并没有白费：《机战》终于降临到了这个特别的平台上了！

来是来了！不过，很快，买了游戏的人们就发现，这个《GC》果然就和它所在的平台一样，和PS2上的同胞长得不太像！难道这就是所谓的“异卵双胞胎”（这个医学名词就不在此专门解释了）？但是，正所谓“龙生九子，九子各不同”。《GC》依然是一款不错的《机战》。它有它的不足，也有它的妙处！这也是今天这篇文章会出现在这里的原因。不管你玩过了或者没玩过，不管你对本作是抱着喜欢还是厌恶的态度，希望你能够好好看看本文，然后再重新对本作进行一次评价！不管是好是坏，就是它了！

改变？进化？

本作最大的变化是什么？随便在路上找一个稍微熟悉一点业界情报的人来问这个问题，答案都会是：变成3D的了！我们不再讨论为什么Banpresto要把战斗动画变成3D，而是要讨论这3D化对玩家的影响。

很多玩家是深刻厌恶3D《机战》的。理由很简单，也很好理解：《机战》本来就是来自2D动画的繁荣时代的产物，从它出生起就注定与2D画面结下了不解之缘！从很多角度上来看，“《机战》系列”都可以算是S·RPG中画面最好的作品：超大的机体、丰富的动作、大魄力的特写……这些要素在FANS心中是被称为“钢之魂”的神圣理念。外人是无法理解作为一个“萝卜控”、一个机器人动画OTAKU的这种感受的！所以没有任何人可以嘲笑一名“机战犯”大赞《第2次α》中满是马赛克的伪3D画面充满了魄力，却无视《GC》中火箭飞拳由远及近、飞驰而来的真实的突击感！

3D画面的确有很多2D画面难以企及的好处：同样的一个动作，2D需要用几十甚至上百帧来表现，3D却只要简单地设置一下镜头的运动轨迹和机体3D建模的动作变化即可，在实际的操作中甚至可能只是输入一些参数。不过，问题就出现在这里了！要想让3D的战斗动画再现出2D动画的细腻感，视角和机体动作的细节都是很重要的要素。很可惜，这次的《GC》在这一点上把握得并不是很好！不知道这两点和厂商的技术力是否有直接的联系，不过可以肯定的是，制作小组对于3D的生疏是造成FANS对这次战斗画面不满的很重要的一个因素。相信如果他们还有机会制作更多的3D《机战》，这样的情况会逐步好转的！（至于他们是否还有机会，这就不是笔者能知晓的事情了……）不过制作小组似乎还忘记了一个重要的要素：机师的特写！没有机师的机体只是一具空壳（勇者系除外），真正拥有“钢之魂”的正是这些肉身的战士啊！如果有下次，千万不要忘掉他们啊！（作鼓励状）

与3D战斗画面相对，游戏的地图画面采用了纯2D的传统形式。这当然是节约开发成本的一个好办法，也让本作可以直接使用来自GBA版《R》的支援系统和《D》的敌方行动加速系统。但这些都不是主要的，本作系统最大的改变就是加入了体积差+部位伤害系统和捕获系统。体积差是对传统机体体积这一参数的具体化表现，从一定程度上再现出了“为什么体积大的战舰比较容易被击中”这样的真实情况。部位攻击与体积差是联系在一起的，相对来说也比较真实，不过根据游戏的总体表现来看，其实际意义并不是很大：基本上玩家会更加乐于像传统《机战》直接破坏机体的本体以将其击破快速过关的。捕获系统对《机战》来说是一个新的要素，不过由于需要先破坏机体各部位并用战舰去捕获，所以实用性也大大降低了。这两个新系统的出现充分证明了本作的试验性质。就像当初援护攻击第一次出现在《机战64》上一样，也许今后的系列中也会搭载类似的系统。不过，很明显，这些系统还不完善，还有待进一步的改良。而本作取消了PP值系统，将其改为技能王牌系统，这可能代表着开发小组吸收了玩家关于PP值可能会破坏游戏平衡性的意见，并对其作出了一些针对性的改良。至于究竟哪种系统更好，只有玩家的反馈才能说明一切哦！

差别导致差异

为什么NGC版是这样的，而PS2版是那样的？很多人都会这么问。答案很简单：主机地位的差别和游戏销量的差别。一般来说，“《机战》系列”固定拥有20到30万的用户群，PS2和GBA这两大主流机种上的作品销量都会比这固定用户数量多一些。但是如果将NGC普及率这一要素计算进去后，《GC》的预计销量明显要比PS2和GBA上的作品低很多。《机战》不同于其他游戏：或许它每部作品的开发成本并不会太高，也不会有太大的变化；但是作为一款“角色游戏”，Banpresto必须付给各动画版权拥有者大量的版权费。因此，游戏的销量也影响到了Banpresto的纯利润：公司必须降低开发成本和版权费以保本！这些要素的作用结果就是：地图采用2D形式，战斗采用消耗人工相对较少的3D形式，大量系统来自GBA版的《R》和《D》，没有动画，没有请Jam Project唱主题歌，参战作品少且多为上世纪八十年代的超级系动画（因为不太热门所以版权费相对要少）……

毛病似乎很多？玩家在抱怨之前也应该意识到：游戏厂商也是要生存的，亏本的生意是没有人愿意做的！当然，如果只是说毛病的话，这篇文章是没有必要给大家看的！而这个游戏所有的也不仅仅是各种毛病！Banpresto想必也意识到了本作的种种不足和FANS们可能产生的不满，所以特地在游戏系统方面做了很大的改变，希望玩家能够在玩法上体验到新的乐趣！前面也说过了这些变化，这里就不再重复了。不能说Banpresto这样的作法是成功的，但这至少让本作的独特性得到了加强：或许你以后再也不会玩到一款这样的《机战》了！

《GC》已经是去年的事了，在大家拿到这次合刊时想必《OG2》应该已经上市了，不知道大家是否能满意呢？实际上，《机战》的FANS爱好差异实在太过巨大，想要一次做到让所有人满意是不可能的！Banpresto惟一能做的就是尽自己的努力做到最好，这样的话就没有什么可以值得遗憾的了！《OG2》或许就是这样的一个典型……总之，让我们一起期待更出色的《机战》吧！



©葦プロ©国際映画社・つぼたしげお©サンライズ©創通エージェンシー・サンライズ
©ダイナミック企画©東映 ©BANPRESTO 2004

黄金眼评分

23

死或生 Ultimate

文 萨雷

◆游戏时间：超过10小时

将一种感觉由幸福转变为无奈的方式有很多，发现自己钟爱的事物成为滥俗就是其中之一。

Xbox◆DVD-ROMX2◆Tecmo◆3D-FTG◆2004年10月19日◆1~2人◆对应Xbox LIVE◆硬盘记忆◆54.99美元◆美版







第一次见到《死或生》是在连《KOF》都没有完全普及的1996年，那年我13岁，对一切美的事物都处于懵懂状态——无论是游戏还是女孩。那个时候天津的街机厅里到处都是D版MVS和简陋的国产机台，规模最大的不过摆出一台《VR战警》或者《Manx TT》撑门面。而其中就有这么一家不知是远见卓识还是老板脑子进水，居然进了一台原装的Model 2机台，机台上还带有超大的背投显示屏，显示屏里不断出现的就是初代《死或生》的画面。在与霞初次邂逅的那一刻，我承认我这棵祖国的幼苗被"毒害"了。当时根本不懂怎么去描述一个人的身材或面庞，我只是知道，面前这个茶色头发的大眼睛女孩就是我最喜欢的……

后来《死或生》移植土星，然后又成为我购入的第一个PS游戏。很多年来，我对这款游戏一直都抱有一种孩子气的独占快感，而享受这种快感，则成为我对PS的种种享受中重要的组成部分。那时别人问起我最喜欢的游戏角色，我会毫不犹豫地说"Kasumi"，然后看着对方一脸无知的茫然，心中无比骄傲和幸福。

几乎是在一夜之间，全世界的玩家突然开始关注起这款游戏，这个画面精致的"美女游戏"系列也成为全世界玩家共同意淫的对象。而我，则再也不敢跟别人说我最喜欢的游戏角色是霞，因为那一定会招致对方一脸的鄙夷和蔑视。

将一种感觉由幸福转变为无奈的方式有很多，发现自己钟爱的事物成为滥俗就是其中之一。

说实话，作为一款格斗游戏，我觉得《死或生》虽不可能成为一代神作，却也并不像某些人描述的那样不入流。游戏的招式设计极其华丽、击打效果非常爽快，打击、防御和投技间的关系看似简单，却在实战中带来无尽的变化……这些都是《死或生》除掉"美女"的噱头后，依然能让人印象深刻的地方。虽然不严谨的攻击判定使新手乱拳打死老师傅的现象屡见不鲜，但纵观《VR战士》、《铁拳》、《灵魂力量》，哪个游戏敢说自己没有既容易上手又霸道无比的角色呢？

不过，这些特点用来描述《死或生3》可能更恰当一些，毕竟《死或生Ultimate》只是一代和二代的重制版，而这两作招式的数量和变化的丰富性要远逊于三代。虽然重新制作过人物、场景，并增加了网络队战功能，但作为格斗游戏最基本的招式设定显得比三代要单调许多。当时在制作Gamehalo影像时，沙罗就曾对我感叹说："这一作真没有什么好看的连续技可演示。"而在玩过大半个月《Ultimate》之后再次将三代放入Xbox，我也觉得相比所谓"游戏性"的话三代要更加出色。

《死或生Ultimate》的价值的确不在格斗，它真正的价值在于炫耀——炫耀霞的头发、隼龙的皮装、雷芳的眼睛、所有人的身材、漫天的雪花、熊熊的烈焰、变化无常的四季……总之，炫耀Xbox的机能。

作为一个从Model 2就开始关注着款游戏的骨灰级fans，我其实并不清楚这款游戏除了霞之外还有什么真正吸引我——乃至数以十万计玩家的眼球。在数个小时的游戏体验中，我本以为可以给自己找出更多理由，但说来说去到底还是只有这点东西，直到我想起孟子他老人家的那句名言才猛醒：看似没给我们带来什么"游戏性"的《死或生Ultimate》，其实满足的是我们更基本的需求，而且是基本到和吃东西一样。

作为一个复刻版游戏，《死或生Ultimate》的宣传策略非常成功，就和游戏本身一样，它死死地抓住了玩家的最核心需求，同时摒弃掉其他一切干扰因素。《死或生》最核心的卖点就是"抓眼球"，而它的宣传从头到尾没有离开这点。从游戏发布开始，Tecmo和微软的宣传就一直集中在美女、泳装、画面和抱枕上，而有关游戏的系统、招式等要么是陈词滥调，要么干脆闭口不提。当然，这样的策略也多少制造了一些负面效果，很多玩家都对此有不少非议。加之系列诞生8年，以美女为惟一卖点的《死或生》，其人气与游戏机的机能成正比，这种非议已逐渐深化，并随着限定版"霞蓝"Xbox和超大号抱枕的发售转变为对"我们所处这个时代正在逐步走向肤浅"的惆怅的感叹，令人哭笑不得。

我无意在一篇游戏点评中探讨这个社会是否肤浅，这个话题仅列举《死或生》一个例子也是远远不够。但在拟态环境、读图时代、虚拟偶像、娱乐化、体验经济等一个个浅显或深奥的新词语一个个浮出水面并日渐炙手可热时，《死或生》在今天获得同1996年完全不同的礼遇也就没有什么可莫名惊诧的了。







©TECMO,LTD.Team NINJA 2004

游戏立方 GAME

多边共享区 ENTER THE GAME

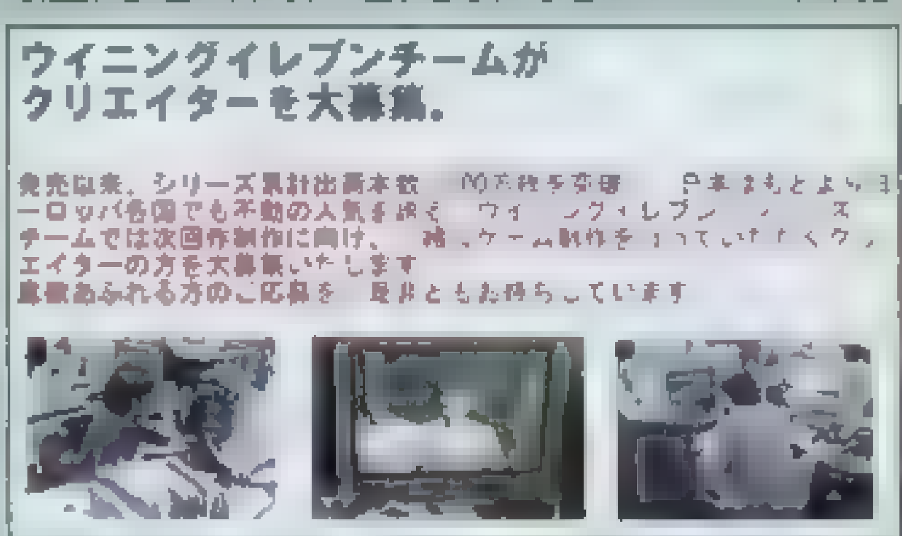
VOL. [illegible] 栏目主持：多边形

[illegible]

Email To:game3@ucg.com.cn

【多边形 提供】想参加开发《胜利十一人》吗?

Konami公司开发的"《胜利十一人》系列"是目前世界上最受欢迎的足球游戏之一，其绝佳的操作性和高度的仿真度让无数游戏迷和足球迷为之乐此不疲。在2005年3月，这个系列的最新作《世界足球 胜利十一人8 网络进化版》将发售，这是这个系列在PS2上首次对应网络对战，也是系列忠实FANS期盼已久的"进化"！



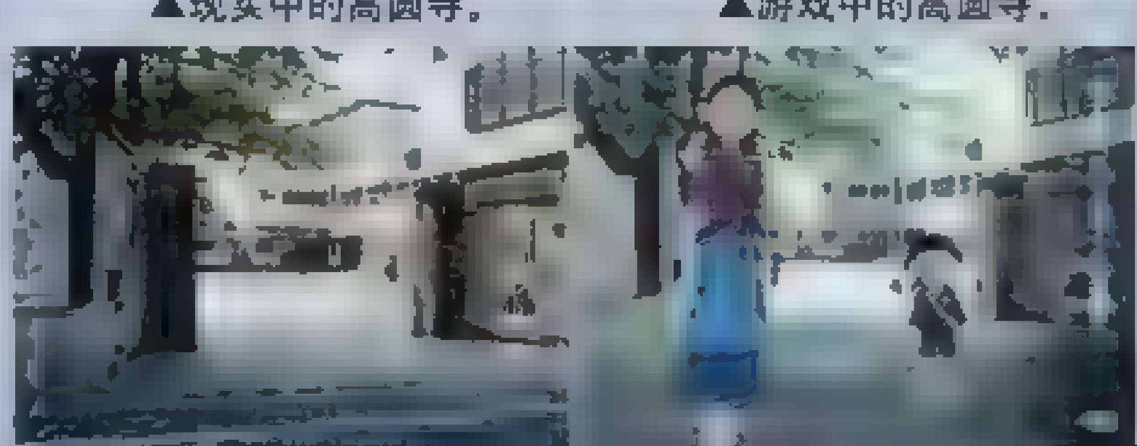
不过现在有一个机会能够让作为FANS的你也来一次革命性的进化，那就是Konami公司的"《胜利十一人》开发小组"现在开始公开招聘程序员和企划了。印象中这是这个系列第一次公开向社会招聘开发人员，有关招聘的具体情况，有兴趣的读者可以登陆他们的网站去看看，网址是http://www.konamityo.co.jp/jobs/job_we.html

这次他们主要招聘的是程序员(Programmer)和企划(Desigher)，而招聘条件的第一条便是"必须是一个足球迷"，相信很多玩家都有这个资格吧？不过第二条就会让很多人打退堂鼓了，那就是"必须拥有一年以上PS2游戏开发经验"，虽然这一条对于国外的程序员来说也许不是很高的门槛，但是对于国内的开发人员来说似乎就有点困难了，除此之外，还要求必须掌握至少一门外语，其中提到了"会英语、中国语、韩国语等优先考虑"，看来Konami这次是专门针对海外市场在招聘开发人员哦！

【猫太 提供】真实的家族

SCE的最新休闲作品《我们的家族》已经确定在2005年3月24日发售。该系列一改过去描述童年暑假的怀旧气息，摇身一变成为了一款需要玩家去扮演父母角色的作品，同时模拟了玩家自身的未来。相信这款充满温情的游戏会成为今年春天的其中一个话题吧！除此以外，游戏的另一特色就是采用了日本的真实地点——东京高圆寺附近的场景。为了让游戏更贴近于真实，制作小组到高圆寺附近进行了不少外景拍摄，而且在游戏中用另一种风格把这些景点还原。所以，玩家可以通过游戏直接了解到高圆寺各个部分的风貌。这里先为大家献上两组原景点照片和游戏中截图的比较，让大家先睹为快。


▲现实中的高圆寺。 ▲游戏中的高圆寺。


▲现实中的樱花幼儿园。 ▲游戏中的樱花幼儿园。

【胜负师 提供】《西部武士 活剧侍道》官方大赛

具有浓厚西部风的《西部武士 活剧侍道》以其独特的表现手法与爽快感区别于其他的动作游戏，是近期一款十分值得一试的休闲ACT。为配合本作的宣传，《西部武士》的官方网站于1月12日起举办主题比赛。（相关网址http://www.samurai-w.jp/time/）本次比赛的内容是根据玩家的等级进行排位，当等级相同时，游戏时间少的人排位较高，也就是一场等级竞速赛。（本作的等级上限可是999级啊！）比赛分为1月12日～2月7日、2月7日～3月1日、3月1日～3月14日三个阶段，每个阶段除了会为第1名提供特别奖励之外，还会抽取13名注册会员发送奖品。（网络排名与奖品抽取无关，只需达到规定等级即可。）奖品的内容十分丰富，其中包括《侍～完全版～》和《侍道2决斗版》的BEST版、《西部武士OST》、2.5型TFT液晶电视、索尼MD、奥林巴斯数码相机、苹果MP3播放器、HDD&DVD刻录机，还有PSP！虽然这些东西都很有吸引力，不过比较麻烦的是本次比赛只接受日本国内玩家报名，在会员登录时需要填写地址、邮编和电话，获奖时才会得到通知。当然，如果您有身在日本的亲友，也可以借用他们的身分参赛，胜负师就是这样参加的哦！（狡猾狡猾地）



【D·S 提供】PS2版《樱大战3》限定赠品公布

PS2玩家中的"樱战"FANS们可以振臂高呼了，《樱大战3 巴黎在燃烧吗？》的PS2复刻版已预定在2005年2月24日发售，预定了限定版的玩家可以获赠精美茶杯一盏。与此同时，借着这股复古风潮，《樱大战3》的各类周边也纷纷重出江湖，其中包括手机挂绳、手机包和T恤等。看到这些的你是不是也怦然心动了呢？



[illegible]

据英国《太阳报》报道：英国一名游戏机迷25年来每晚坚持玩20世纪70年代流行的《小蜜蜂》(GALAXIAN)，从20岁苦练至45岁，其间结婚生子，终在日前取得近40万分的成绩，刷新了21年前由美国加利福尼亚州一位青年创下的该游戏的最高分世界纪录。

这位游戏迷名叫Gary Whelan，自1979年在酒吧玩过《小蜜蜂》后，便迷上了它，后来索性购入游戏机，在家中闭关苦练。在这25年间，他每晚至少花两个小时练习，周末玩得更加疯狂。他早已娶妻并有一个已经18岁的女儿，其沉迷却丝毫未减，他还专门买了一部摄录机，放到游戏机旁，把打机过程拍下以证明破纪录。经过25年苦练，他终在2004年8月13日取得39万9290分的成绩，比1983年美国加利福尼亚州一位青年创下的前世界纪录多出9520分！

©2004 Konami Computer Entertainment Tokyo ©2005 Spike ACQUIRE ©2004 IREM SOFTWARE ENGINEERING © SEGA ©RED, INC All rights reserved.
©Sony Computer Entertainment Inc. ©1995-2004 Sony Marketing Japan, Inc. ©2003 Microsoft Corporation [illegible]
www.pumbook.cn

【阿修罗 提供】《暗黑破坏神》的OTAKU情结?

近来重看荻原一至的漫画，除了再度感受到神作和神人的奥妙之处外，又发掘出了以前就注意到或者还没有注意到的一些小细节——和游戏动漫有关的细节，这里再给大家列举一下！（不完全）这些证明了作者完全是一个疯狂的OTAKU。（所以现在他对画同人志更加热心一些……）

《土神巨人》：来自NGC游戏《土神巨人》，完全版第二卷开头忍者王加拉的城堡被D·S破坏以后，远处的山上有巨人的背影。

阿鲁卡多：来自《恶魔城》，完全版第二卷当提到吸血鬼时D·S联想的画面，和《月下夜想曲》的海报一模一样。

罗姆的经典登场台词：“……人谓之天罚！”“什、什么人？”“对于你们这些家伙是不需要报上名字的！”雷帝阿协斯对OMEGA合体超魔导阿比盖尔时的对白。

《JOJO》：超魔导阿比盖尔进行攻击时的动作和台词完全照搬白金之星，下有注解：“对不起了，荒木先生！”

《天空之城》：当魔战将军开着飞空艇穿越风暴找到妖精的废都时，其中一位大叫：“原来这就是天空之城啊！”

咸蛋超人的招牌动作：在暗黑破坏神复活之前，D·S曾经用咸蛋超人L型手臂的光线技击破过卡尔的魔法，后面再登场时是以咸蛋超人变身的动作出现的。天使军团的招式完全就是昭和系超人的动作，六大主天使更是从名字到动作完全模仿超人五兄弟……

超级机器人动画：在设定稿和成品漫画中，有大量类似“V字斩”、“超电磁合体”以及“いま！必杀の！サンアタック！”之类的名词……

《高达》：“你们完全不必感到惭愧，因为我们两个可是比高达还要强的！”“高达是什么？”这是忍者王与雷帝出现在魔战将军面前时的对白！

格斗游戏：在与天使的最后决战中，所有的己方成员的必杀技都搭配上了出招表……在暗黑破坏神和天使的攻击下，逃难的人群中出现了春丽和布鲁·玛丽的身影。

《龙珠》：天使降临时，从最普通的天使开始，用悟天和特南克斯式的合体舞蹈逐渐升级成更高级的天使。

《FFⅦ》：地狱七王在观看D·S对魔神王戈隆的战斗时，屏幕上显示的是《FFⅦ》的战斗菜单，包括经典的“トロー(抽取)”。

《街头霸王Ⅲ》：魔神王戈隆的造型完全就是《街头霸王Ⅲ》的杜德利，而炽天使乌利艾尔的执行官形态就是《街头霸王Ⅲ》BOSS吉尔的再现——身体由红蓝双色构成！

【SOUL 提供】我要把PSP挂在脖子上玩

其实现在要想把掌机挂在脖子上玩办法倒是不少，比如把一些手机用的大挂机绳拿来玩就可以了。不过今天SOUL向你们介绍的当然是要更先进一些的东西，这是索尼刚刚于2004年10月推出的一款型号为MDR-NX1的耳机。

是的，耳机，但它却附带一条可以挂脖子的挂绳，挂绳和耳机是完美的一体化设计，挂绳的最下端就可以锁住你的PSP或是其他掌上设备，而耳机的插头也设计在挂绳的最下端，这样就可以方便地把PSP的声音输出到耳机上了。虽然这款耳机并不是PSP专用的，但在真正的PSP专用挂脖式耳机推出之前，MDR-NX1还是不错的选择，毕竟都是SONY的产品，都一样漂亮，配起来也比较自然。不过说起来，PSP、NDS都是“大家伙”，挂起来并不是太方便……不要紧，不挂PSP、NDS，你还可以挂GBA SP、PDA、MP3播放器什么的啊。还有，这款耳机呢，售价是5500日元左右……（SOUL遭到西红柿雨攻击……“这么贵的耳机你还介绍？”）



▲MDR-NX1把耳机和挂绳完美结合在一起，让PSP便携起来更加舒服了。

【阿迪 提供】《绝体绝命都市2》吉祥物贺岁

自从上一次在TGS合刊中介绍了《绝体绝命都市2》后，作品中的富坂市吉祥物可爱的吉奥君就给阿迪留下了很深的印象。其实它就是一只很趣稚的小老鼠，可能是老偷东西吃搞得胖乎乎的。现在已临近我们中国的传统新年佳节——春节，吉奥君也化身为一种日本民间的风俗食品“彩绘招福镜饼”向我们大家恭贺新年。以“吉奥君”本名命名的这一种镜饼，是由熟练的糕饼师傅一块一块地仔细制作完成的。它的内里是空的，可以塞入10块小丸饼，而根据日本各地风俗的不同，小丸饼的味道和形状也有所不同。此外，再添加上小橙、屏风、御币2枚、四方红、干支饰就大功告成啦。这种“吉奥君”镜饼在富坂市的传统镜饼总铺“高屋”有售，地址在富坂市白出町1-1，营业时间为上午8点到下午6点。不知道《绝体绝命都市2》发售之后，在游戏中相应的地点还能不能收集到这种可爱的“吉奥君”镜饼呢？



▲“吉奥向大家拜年啦，祝大家万事如意、财运亨通！”



▲这么精致可爱的食品，你忍心吃掉它吗？

【卡伦 提供】《女神侧身像》完美汉化版推出

1999年，tri-Ace推出了一款名为《女神侧身像》的游戏，该游戏以其独一无二的战斗系统、精细的画面、动作与场景紧密结合的谜题、舞台剧式的演出手法赢得了众多玩家的赞赏，而且更获得了当年日本游戏界的最佳剧情大奖。

由于语言的关系，许多玩家都苦于无法深入了解《女神侧身像》的剧情，而在本刊的最期待中文化游戏排行榜中，本作也是一直位居前列。尽管以目前的情况来看，等待tri-Ace推出官方中文版的期望已无异于痴人说梦，但就在不久前，本作的民间汉化版却已经悄无声息地出现在了众位玩家面前。

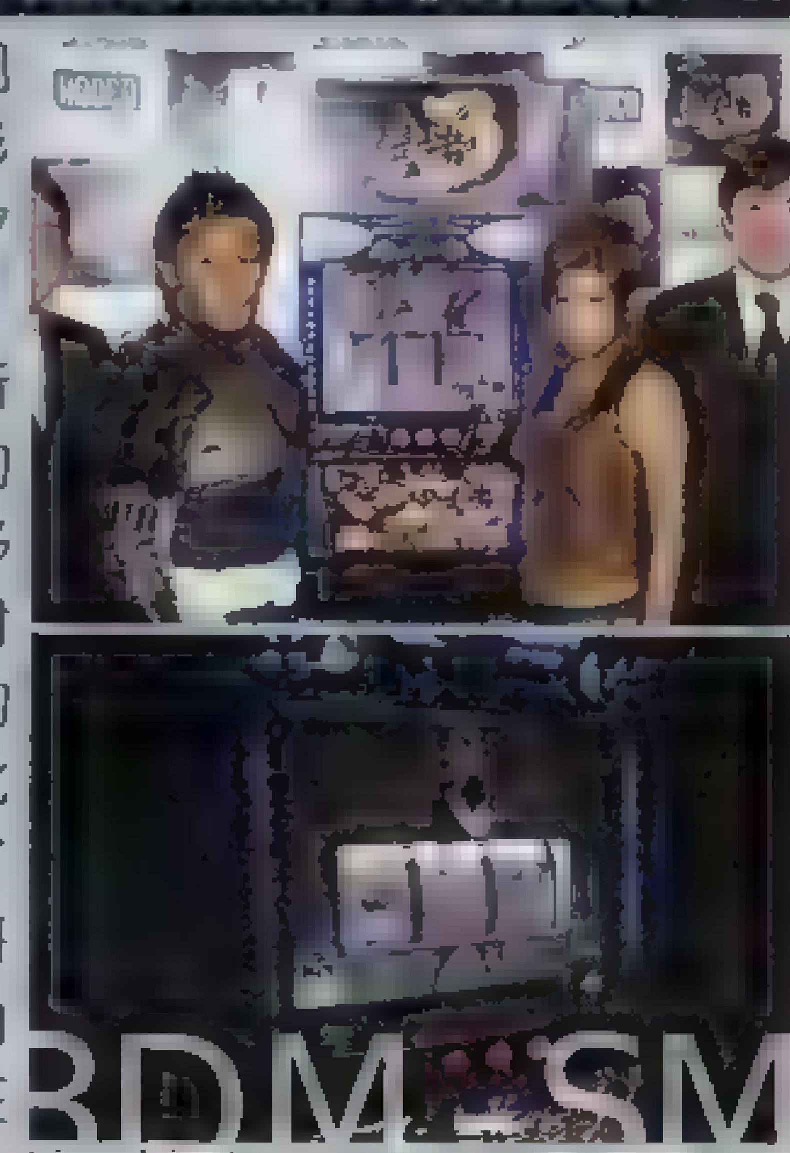
2004年12月23日，由一批《女神侧身像》的FANS亲手制作的简体中文补丁终于公布了。这次的汉化工程从2003年4月开始到2004年12月截至，历时20个月。

由爱好者所制作，献给每一位玩家。让人佩服的是，汉化者们还对原作的一些系统进行了修正及改进，诸如Hits数上限支持3位数字显示、修正原游戏一些文字说明错误、敌人状态画面增加显示隐藏属性等等。而更令人惊喜的是，他们竟然还在最终的红莲迷宫中对系统设定进行了全面的扩展，在全新设定的红莲迷宫“里世界”中除了对敌人数据重新设定、增加新武器以外，还增加了大量新要素。中文版总共设计了50余种新物品与武器，全部都会在里世界取得。所有设定都经过了深入研究计算及反复测试，难度也超过了原游戏。

本作的汉化相当成功，无论从翻译、系统修正还是新增要素上来说都足以用“完美”来形容。有兴趣的朋友可以去网上的各大论坛进行搜索，然后再一次进入那全中文环境的北欧神话的世界中去吧。

【星夜 提供】Capcom推出《鬼武者3》博彩机

日本的博彩机市场非常发达，市场规模远远超过游戏业，而其中最主要的博彩机就是“柏青哥”和“柏青嫂”两种。1月17日，Capcom宣布将会进入博彩机行业，并且宣布了根据《鬼武者3》制作的一款新型柏青嫂。这款柏青嫂博彩机带有20寸的液晶屏，采用A711型筐体，一次压注最多可以赢得711枚钱币。Capcom负责3D即时演算的图形制作，游戏版《鬼武者3》中的主要角色都会在本作中出现。Capcom此次进军博彩机市场可谓有备而来，联合了Sammy、Dodeo、Fields这3家知名柏青哥制造商协力开发及发行，并且邀请名模拍摄了电视广告，目前这支电视广告已经在日本各大电视台播出。这款柏青嫂博彩机将于3月中旬投放市场。



3DM SM
www.plumbook.cn

【卡伦 提供】《真幻想在线》仍有复活可能

2004年6月，Xbox上极受瞩目的网络游戏《真幻想在线》因为制作进度一再延迟而不得不被宣告终止开发，这在一时间引起了一阵小小的轰动。在那之后，许多玩家在网络上联名向Level 5以及微软上书，希望他们能改变主意令《真幻想在线》得以复活，而在近日，就连Level 5的社长，也是一手主导整个《真幻想在线》开发计划的日野晃博也表达了希望自己的心血之作能够复活的念头。



在接受某日扎采访时日野晃博声称，今年Level 5在开发《勇者斗恶龙Ⅷ》时，由于人力不足所以把大部分的人力都调来开发本作，这也严重耽误了原本《真幻想在线》的开发进度，虽然《DQⅧ》顺利在11月27日推出并创下惊人的销售成绩，不过《真幻想在线》因为进度落后不得不宣布终止开发的遗憾仍让他耿耿于怀。日野晃博个人对《真幻想在线》投注了非常多的心力，本作终止开发他比谁都难过，所以有机会的话，他仍希望《真幻想在线》有获活的一天。

在被问到Level 5在2005年的新年新计划时日野晃博表示，《DQⅧ》的开发经验令本社受益匪浅，并累积了更多游戏开发经验（资金）以继续投入新游戏开发，而Level 5也将进行大规模徵才活动，继续投入一款PS2新作游戏、一款PSP新游戏以及次世代主机对应游戏的开发。

在此之前，外界有传闻微软之所以会决定终止《真幻想在线》的开发，是希望能把游戏移转到传说中的Xbox2主机上推出，以强化的方式在新主机上复活。当记者向日野晃博问到这个问题时，日野社长对此不置可否，只表示他从来没有放弃过继续开发《真幻想在线》的念头，这也令业界对《真幻想在线》之后的动向更加怀疑了。

【D·S 提供】战狼最高



FromSoftware的Xbox新作《钢铁之狼 混沌》是个很有特点的STG，游戏中的某个战场是旧金山唐人街，这里的一大特色是沿途招牌无数，且均为中文牌匾。对中国玩家而言，这一关就算你什么也不做，仅仅是沿路看看风景也是颇为有趣的事。不过，当D·S走到这个硕大的招牌下面时，实在不得不对日本人的恶搞精神寒一个……这个……真的会有这家公司吗？

2004年12月24日，在日本著名摔角圣地"后乐园会馆"举行了一场别开生面的活动，参加这次活动的其中一个人物居然是玩家们十分熟悉的古惑狼！当然，我们可爱的古惑狼并不是来参加摔角，而是"学艺"。著名摔角选手小川直也传授了他标准的奥特曼姿势，这个活动安排在平安夜倒是挺热闹挺喜庆的呀。





▲因为头太大，所以没进到场内，只好在场下学了……
◀在开场前我们的古惑狼还帮忙发宣传单。

友情推荐 阿修罗

游戏的要诀：灵感与偶然！

文字解谜 大辞典	Namco	PUZ
PSP ことばのパズル もじぴったん	2004年12月16日	日版
192KB以上		4500日元
无对应周边	推荐玩家年龄	全年龄



多达400余关的庞大容量

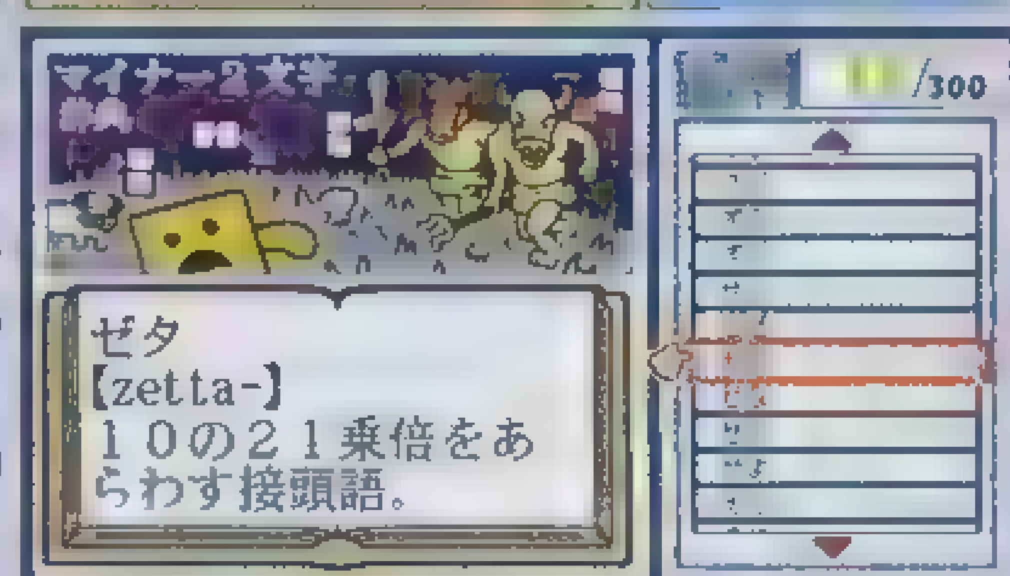
丰富的模式和多彩的功能

文字是人类用来记录自己语言的重要工具，它来自语言又区别于语言。每个种族都有自己的语言，但是不一定有自己的文字。传说当仓颉创造出汉字，这才能记录下中华民族五千年历史的源远流长。文字是一样很神奇的事物，我们除了可以用它来记录事情以外，还可以把它当作一种娱乐的手段，比如猜字谜，又比如文字接龙。这种游戏不光可以用汉字玩，几乎所有的语言和文字都可以用来游戏。这里阿修罗要为大家介绍的是日文版的接龙游戏——《文字解谜 大辞典》。

《文字解谜》的玩法很简单：利用假名方块组成各种类型的词语以完成特定的条件。听起来的确不难，但是实际上在游戏中，每一关给的假名方块是有数量和种类限制的，这种限制和每关的条件结合在一起就让这款游戏充满了挑战性。大家听到这里大概又会担心游戏太难了吧？实际上要想玩好这款游戏，并不需要有太多的日文知识或者词汇量，玩家只要大致知道日文词汇的构成方式即可。因为这不是一款词汇量测试软件，PSP版收录的词汇量大的惊人，包括了大量的中国和美国外来语，即使是日本人也不可能完全将其掌握。游戏更加强调在游戏过程中灵光一现和赌运气的感觉，强调那种独特的乐趣。







作为一款游戏，本作并不是简单要求玩家拼出词语而已。很多版面都如同其他解谜游戏一样，不强调词汇量，倒是需要一定技巧才能通过。这就使得游戏在文字本身的魅力之外更增添了动脑的乐趣。而本作的另一大特色就是增加了辞典和检索功能，只要玩家通过特定版面就可以收集到辞典，并可以通过检索功能查找各种词语。本作借助UMD的大容量，收录了数十本辞典，包含范围从"中华料理"到"豆类知识"一应俱全，不愧是真正的"大辞典"！





©2001 2002 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

www.plumcook.cn



Q 胜负师，你好！我看了你们介绍的PSP后，很有购买的冲动，不过有个问题想让你回答一下。我上次看PSP介绍时菜单是英文的，但是上期《游戏机实用技术》上介绍新年买机时，PSP的菜单是日文的，这是为什么啊？PSP现在应该只有日版的吧？还有一个问题，最近想托人在日本买PSP，但是PSP持续缺货，是否不容易买到？由于所托之人也是第一次去日本，不知道什么地方比较容易买到，还希望你们能告之！谢谢！【蛐蛐】

A（胜负师） 在日文菜单中，管理画面中会有一项“本体设定”的选项，其中还有一个“表示语言”的子选项，这里就可以调日文和英文菜单显示，也就是说日版也可以选英文菜单，索尼在语言这一点上为PSP考虑得比较周全。PSP现阶段由于产量问题，依然处于缺货状态。但已经没有刚发售时那么严重了。你托的人是去日本旅游还是比较长期的学习工作啊？如果是旅游，那可能就要讲点运气了；如果是在日本待比较长的一段时间，那多跑几次绝对是可以买到的。至于到哪里比较容易买到，我只能想当然了，无论是旅游还是工作学习，我想电子购物圣地秋叶原你朋友应该是不会错过的吧。那里的游戏小卖店多如牛毛，应该是PSP主机发货比较多的地方，去那里有现货的几率应该比较大。

Q UCG的各位小编你们好！我对索尼的新掌机PSP很有兴趣，所以对于网上关于PSP的讨论就特别关注。有人说PSP首批采用的是夏普的液晶屏，而之后使用的是三星的液晶屏，而夏普的液晶屏要比三星的好，请问是不是这样呢？还有就是关于PSP屏幕坏点的事好像一些购入PSP的玩家有所不满，请问这坏点又是怎么一回事啊？这关系到我以及很多玩家购买PSP之大计，请小编们一定要回答啊！【上海 胡力】

A（乘坦） 说到夏普的液晶面板和三星的液晶面板哪个好的问题，如果拼比顶级产品，夏普要更高一筹(就民用液晶显示器而言，大家可以看看夏普为索尼VAIO TR5C生产的超黑液晶屏的效果)，但是任何一个液晶面板生产商都有不同的产品等级，其中一些等级标准跟客户要求也有关系。PSP用的液晶显示器在液晶制造工艺里面充其量只能算是初级产品，制造这块显示器对这两个厂商来说都是小菜一碟。夏普和三星都可以根据索尼的硬件要求来制造，谁造得更好，非常难说，关键看索尼的要求和对成本的控制。据估计，目前阶段两个厂商的产品不会有什么显著区别，所以说“PSP的液晶屏夏普生产的比较好”并不具备说服力。其次再说坏点，如果索尼限制PSP液晶显示屏不能出现坏点，成本会高到离谱。坏点的产生在通常的液晶面板生产线上是不可避免的，坏点又分为亮点（通电后颜色保持高亮的）和暗点（通电后颜色保持黑暗的）以及普通坏点（不能显示某些特定颜色或特定刷新率时不正常）等。只要坏点数目在三个以内，不在屏幕中央，且不是亮点或暗点，就没必要太在意。坏点多少也有一定几率，（看个人运气）最好能在购买时多试试。

Q 胜负师，你好，我在去年的几期UCG上看到不少非常不错的“《忍》系列”的壁纸，胜负师可否把有关《忍》的壁纸都传给我，或者给个地址我下载，THANKS！【zidaneso】

A（胜负师） 传的话不如发个地址让感兴趣的朋友共享。在《Kunoichi 忍》的官方网站下载区，（http://kunoichi.jp/download.html）有《Kunoichi 忍》和《Shinobi 忍》官方壁纸各11张，22张不知能不能满足你的需要。另外，在一些国内站有时会看到一些优秀的同人DIY壁纸，不过一旦错过就很难再找到了，有些可遇而不可求啊！

Q 胜负师你好，最近小弟正在玩《DQ8》，这个游戏真是太好玩了，让我欲罢不能。请问《DQ8》中的“不可思议的手鼓”该如何合成呢？在沙罗等的攻略中虽然列出了合成材料，但我却不知道材料该如何获得，还请多多指点。【阿星】

A（沙罗） 合成手鼓一共需要三种材料：太阳のかんむり、まじゅうの皮和怒りのタトゥー。其中怒りのタトゥー可以在サザンビーク城内购买，まじゅうの皮在许多迷宫或打败敌人时可以得到。而太阳のかんむり就需要进行合成才能得到了。（太阳のかんむり＝ドクロのかぶと＋圣者の灰）圣者之灰可在迷宫中获得，或者在赌场中用筹码换取。而ドクロのかぶと则需要在通关后的天之祭坛迷宫中，或者神鸟之巢所在高地右处的宝箱中获得。

Q 胜哥，小弟最近刚刚把《逆转裁判》第3部通关，至今仍然难以自拔啊！不知道Capcom是否还会推出《逆转裁判》呢？如果推出的话，是在NDS上还是在其他主机上呀？千万千万请答复我呀，小弟先三鞠躬再磕三个响头……谢谢了！【薛晨伟】

A（胜负师） 其实编辑部也有不少“逆转迷”，对这个系列也比较关注。以官方的设定来看，《逆转裁判》之成步堂篇三部曲应该是完结了，从某种意义上来说，也是GBA主机上三部曲的完结。不过这并不影响《逆转裁判》在其他主机上推出新作。有传闻，NDS版的《逆转裁判》近期就会公布，主角应该不是成步堂，当然这一切仅仅是传闻，希望可以让“逆转迷”早日听到好消息。

Q 胜负师你好，听说你是一位太鼓达人，我对这款游戏有些兴趣，不过比不上我的老婆大人，她说过年要我给她买个太鼓玩玩，没法了。现在一个原装鼓要多少钱啊？另外，到目前为止“《太鼓之达人》系列”一共推出过几作？胜负师你觉得哪一代比较好玩？我替我内人先谢谢你了！【江苏 晨光】

A（胜负师） “达人”不敢当，只是比较喜欢这个系列，经常有事没事敲一下，放松一下紧张的神经。这游戏应该也比较适合你们这样的上班族。原装太鼓单买的价格有300多块吧，比买衣服什么的送给妻子要便宜些。（笑）“《太鼓之达人》系列”一共推出过7作，《太鼓之达人》、《太鼓之达人 新曲满载的春祭》、《太鼓之达人 三代目》、《太鼓之达人 动画祭》、《太鼓之达人 四代目》、《太鼓之达人 五代目》以及美版的《TAIKO DRUM MASTER》。我个人比较喜欢《四代目》，画面和系统进化比较大，当然延用该系统的《五代目》也相当不错。最后，祝您和令夫人幸福美满，心想事成。

大家来找碴

这次大家来找碴是编辑自己找自己的碴，纱迦上期的《决战III》攻略中有两处说得不完全，特此补遗，对这种亡羊补牢、力求完美的做法，希望各位玩家能给予鼓励和支持，并能多指出我们在攻略、研究以及其他工作中的失误与遗漏，帮助我们在新的一年里不断进步！补遗如下：

一、阿市的正确加入时间是打完第七章的长筱决战后，此后她还会因为剧情而离队一次(因为要照顾归蝶)。

二、体调除了影响韧音特技数外，对攻击力也有一定的影响。在同等条件下，绝对调的威力要比不调多出约30%。

Q 请问胜负师：《新魂斗罗》怎么打第五关？我前四关评价分别是S、A、A、B，总评价为A，还有我用的是EASY，我看之前热血最强的影像，似乎他们挑战时用的也是EASY（30条命）啊，为什么我就不能打第五关呢？我急啊！【caiyifeng】

A（胜负师） 要打出第五关是不能选EASY难度进行游戏的，至于30条命其实是为了录制影像的方便，两位玩家就在练习模式中进行了录制，不然从头开始录，在后期出现一点点小失误就要全盘重录，这在制作时间上可能无法保证。而且《新魂斗罗》中普通模式只能调20条命，只有练习模式中才是30条命，而极限影像的要求是一命不死，所以不论是3条命还是300条命，其限制与难度是相同的，不会因此占到什么便宜。

Q 胜哥你好，我最近在玩PSP版的《山脊赛车》，而我的世界之旅模式已经完结，可是SPECIAL模式下的第四辆车没有入手，这是为什么？急死了，能否请教入手方法，在下不胜感激！【zegna】

A（胜负师） 这辆隐藏车的入手方法还挺有意思，是要把迷你游戏《RALLY X》（就是进入游戏时的那个小游戏）打到5万分以上，就能得到名为RALLY-X的隐藏车了，车子由积木构成，特点是用氮气加速时车后的喷射气流和迷你游戏里的尾气一样，不过这可不能用来迷惑对手哦！



www.plumbook.cn

邪魔院

主持人邪魔天使的随笔

旧正月（きゅうしょうがつ）おめでとうございます！（祝大家春节快乐！）虽然现在已经实行了新历，但对于我们中国人而言最重视的还是农历的新年。在大年三十晚上，全家人一起包饺子，吃团年饭，放鞭炮才算得上真正的过年。不过对于小邪我这个出生在南方的人而言，在我至今为止的20多年中，没有哪一年年三十是吃饺子的，吃得最多的还是火锅，呵呵，毕竟习惯不一样嘛。至于放鞭炮在我们那里被禁了之后，小邪我倒觉得挺高兴的，安安静静过个年多好，还省去了担心鞭炮伤到自己的烦恼。在家与父母说说一年来的感受，没事再上上网，要不就给亲朋好友发发短消息或打电话拜年，再不就看看DVD，说实在的，我还挺享受这种现代生活方式呢。

让你体会语言的魅力！

经典台词

最近《女神侧身像》的进度缓慢，到目前为止连红莲迷宫都还未去，哎，什么时候才能见到死人王大人和那个萝莉控啊～不过现在满脑子都是《凡人物语》，对这款tri-Ace的新年大作是越来越期待了，多达150名同伴，如何收齐他们看来是最有趣的了。游戏中既然连《星海3》菲特的衣服都出来了，看来《女神侧身像》里蕾娜斯的衣服也不远了。（大心）活活，不知道芙蕾女神的衣服有没有……（^ ^）

——オレのものはオレのもの、お前（まえ）のものもオレのもの。

——我的东西是我的，你的东西也是我的。

其实小邪也经常说这句话啊，嘿嘿。不过第一次听到这句话还是在《机器猫》里胖子大雄说的。活活，印象深刻啊。

——クレス：追（お）い詰（つ）めたぞ！魔神剣（まじんけん）！

クアーチェ：あったれぇ！アイス·ニードル！

——クラース：これでトドメだ！いけっ！イフリート！

——三人：よし！

——ミント：……ゴキブリ出（で）たぐらいで、大騒（おおさわ）ぎしないでください……

——库雷斯：追上了！魔神剑！

——阿谢：中！冰针！

——库莱斯：最后一击！伊夫里特！

——三人：好！

敏特：不就是一只蟑螂吗，用得着这么夸张么！

俗话说狮子在追兔子的时候也会用上全力，但我们这几位拯救世界的英雄为了一只蟑螂却……哎，我说小强，你能这样死在他们手上也算是你的光荣了。（ b）

——考（かんが）えてみりゃ、今（いま）までいいことなんか何（なん）にもなかったぜ……

——想一想，至今还没有做过一件好事呢……

一直都很喜欢巴德拉克（Badluck）这个角色，这个在黑暗中生存的男人也有温柔的一面，因为救过一个小女孩而被选为战魂，也算是运气吧。而且普通攻击连击数高，打高连击就靠他了。

日本文化一角

镜餅（かがみもち）

上一期我们说过，日本人过新年要准备镜饼，那么镜饼是什么样的呢？一般来说，镜饼就是两块直径10～20cm的圆饼重叠在一起放在一个小台上，这两块圆饼就组成了镜饼。在正月的时候，镜饼是拿来供奉神佛的。在日本，大家都认为正月里有年神到每家每户探访，而这个镜饼就是献给年神的贡品。不过最近有这种意识的人是越来越少，镜饼现在成了只是正月里的一种装饰罢了。到了1月11日，就可以进行“鏡開（かがみびら）き”吃镜饼了。原来这个仪式是在20日进行的，但因为德川幕府第三代将军家光死于1651年1月20日，所以将日子改到了11日。到了11日，镜饼已经很硬了，要分开还需要一番功夫，不过“切”镜饼是不能用刀刃之类的东西，只能用手或者槌子将其分开。



大晦日（おおみそか）

一年的最后一天，也就是12月31日在日本被称为“大晦日”，在这一天，为了以一个好心情迎接新年家里要做大扫除，家里的榻榻米、障子之类的东西都要换新的，然后与回家过年的家人一起愉快地迎接新年。不过在中国，有的地方在年三十的时候确有不打扫的习俗，比如吃的瓜子壳、花生壳不扫，要过了年才扫之类的，怕扫走了福气。呵呵，风俗习惯这东西有时可是很有趣的哦。

游戏实用单词

ホムンクルス

写成英文就是homunculus，喜欢幻想类游戏的玩家对这个词应该有印象吧？起码玩过《女神侧身像》的玩家对它应该是有记忆。所谓homunculus就是炼金术师所制造的可以思考的人造人的一种，传说16世纪瑞士的炼金术师帕拉科尔思斯将人类的精液放入蒸馏器中，密封40天后使其腐败，然后诞生出了一个透明的人型生命。然后将人类的血液输入他的身体，再以与马的体温相同的温度保存40天就会变成人类的小孩，不过这个小孩比一般人类的小孩要小，而且还只能生活在容器中。当然，这只是传说，信不信由你。（^_^）

ベルゼブブ

即Beelzebub，被视为与魔王鲁西法同级别的大恶魔，也有人说他是地狱的最高君主。在英国上诗人米尔顿的《失乐园》中他被写成其地位仅次于撒旦的高级恶魔。据说他相貌堂堂，表情威严，可以称得上是个“美男子”，但由于他的名字有“苍蝇王”的含义，所以也有人认为他是长着有髑髅印记翅膀的巨大苍蝇。熟悉“《真·女神》系列”的玩家一定对他很熟悉，不过为什么小邪我看到《真·女神 III》里的苍蝇王的第一印象是他很可爱呢……（雷伊：喂！大过年的你就不能说点别的？比如……魔罗？）



▲小幸菲画的女版邪魔天使……我只能说佩服小幸的画功……

SOUL的秘密花园

一起来分享SOUL的秘密画卷！

本期主题：大家的秘密花园

主持人SOUL语：大家新年好！过年了，当然花园也要搞一次热闹。这次呢，SOUL邀请（其实是威逼利诱）了几个编辑部的其他小编，一起为大家送出他们的“秘密画卷”。





[illegible]漫画家绘制的《街霸》人物漫画，这可是官方认可的，也的确可以看得出[illegible]两幅画都具[illegible]两位角色，但每个画家都能带给角色新的性格

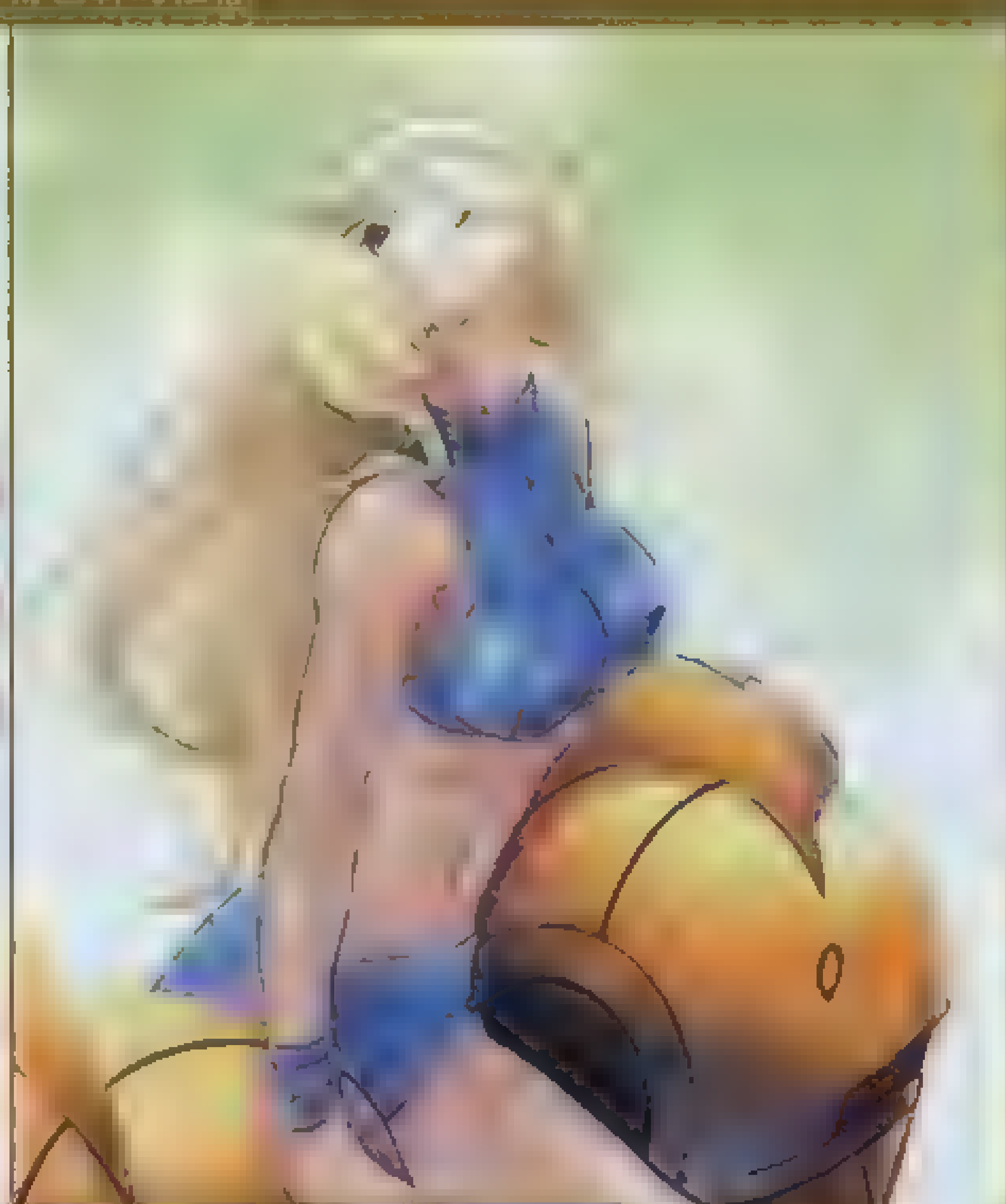


[illegible]今年4月任天堂又将在NGC上推出家用机上相隔多年的《火焰之纹章》新作，实在是令人期待呀。



哈哈，《火影忍者》的COSPLAY，不过COSPLAY的玩家竟然是[illegible]小鬼，超级可爱的[illegible]，最最可爱的就是前面那个鸣人[illegible]看他根本就还是婴儿嘛，竟然还被抹[illegible]胡子[illegible]

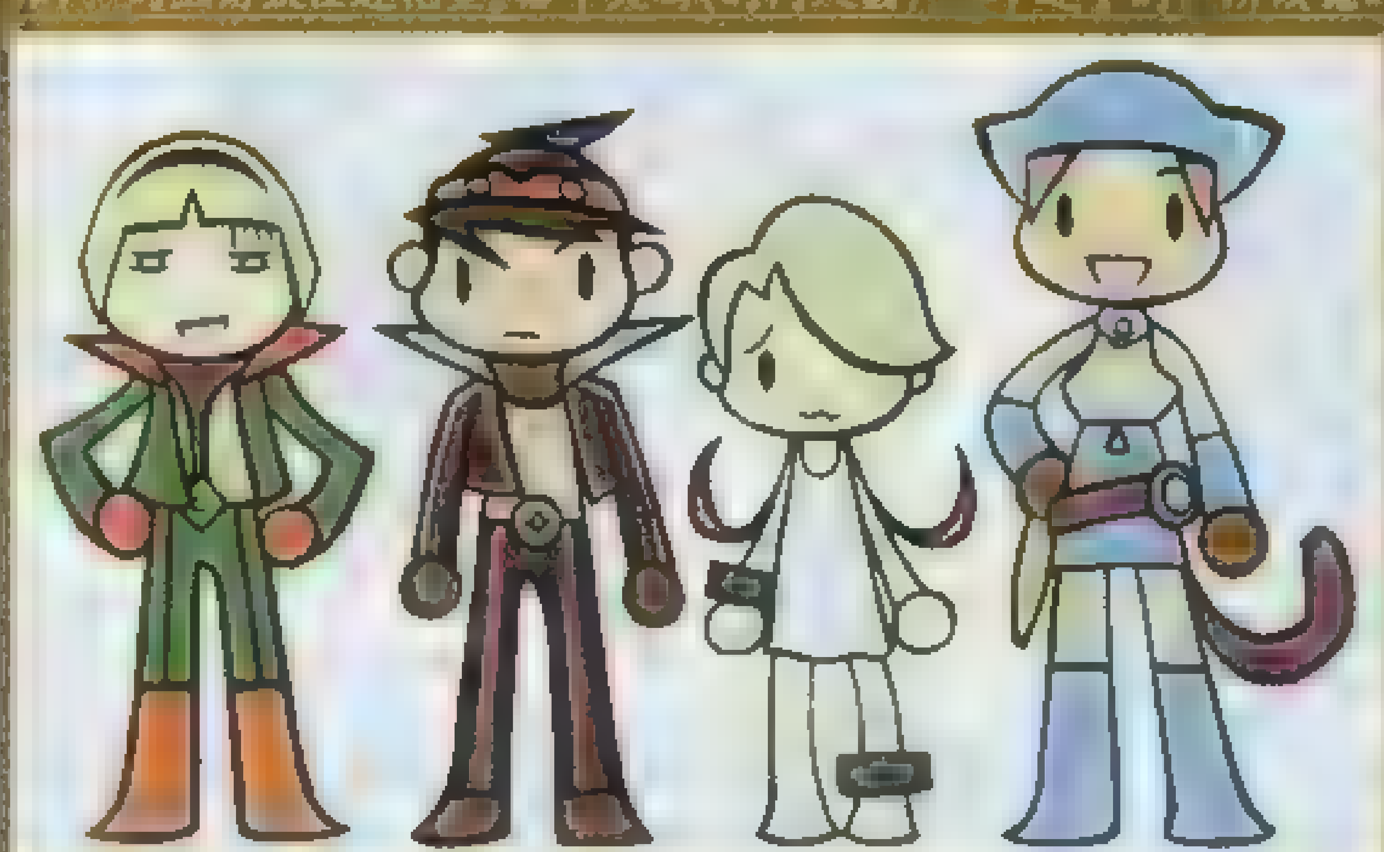




[illegible]这样的机器人[illegible]机器人显然来自《机战》[illegible]机器人形象[illegible]

[illegible]……某动画片的机器人？不是，这个超酷的机器人其实是《口袋妖怪 宝石》系列的主角妖怪进化型（格斗火鸡）的同人画。

《银河战士》同人画，正因为大部分时间萨姆斯都是包在盔甲之下的，所以她的美更特别。



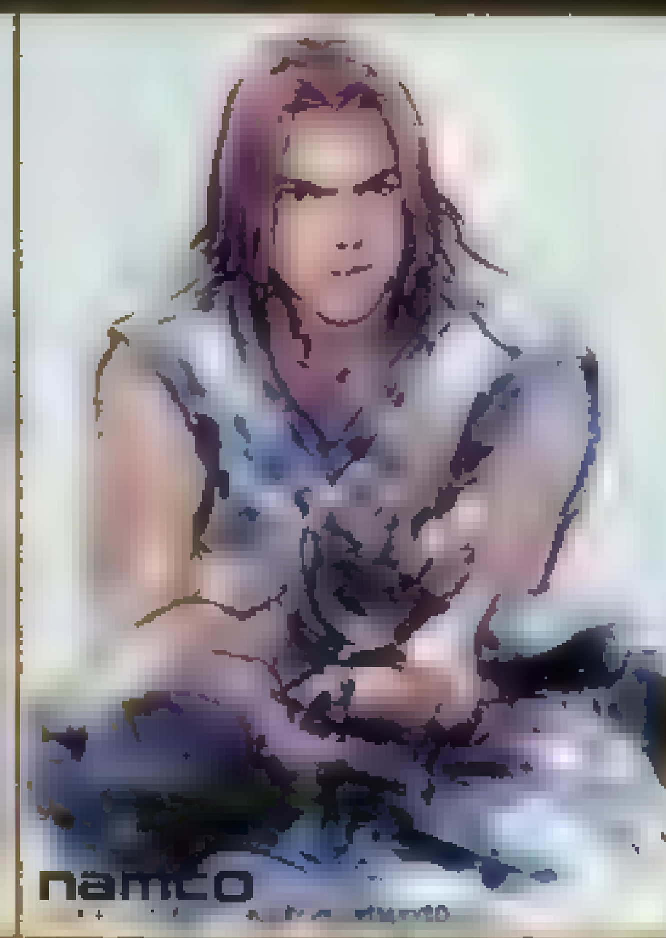
《龙战士》系列已经很长时间没有公布新作[illegible]《龙战士》[illegible]的[illegible]

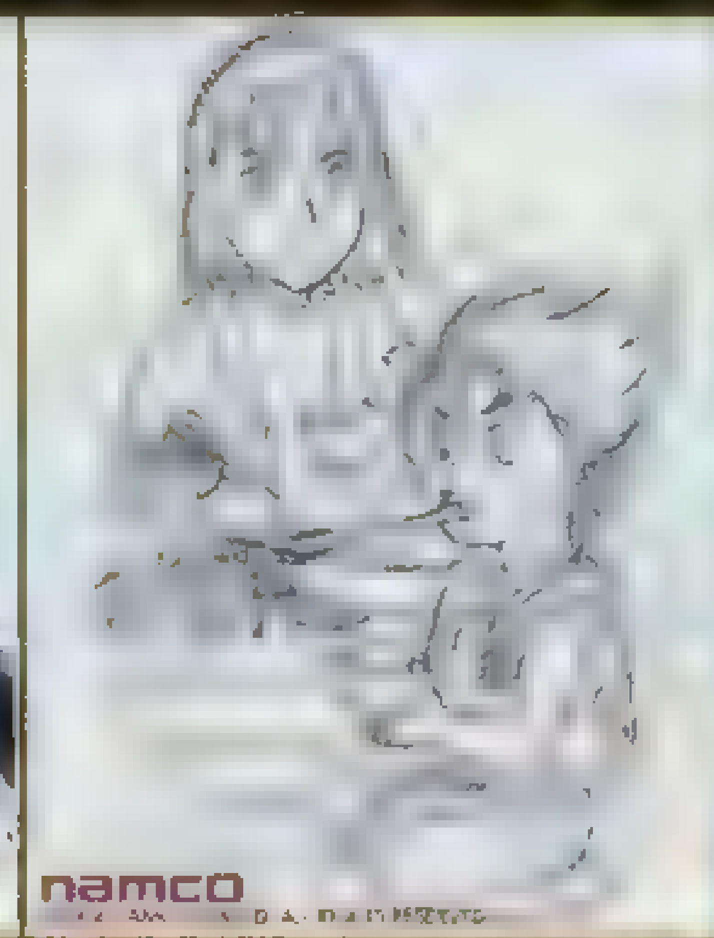


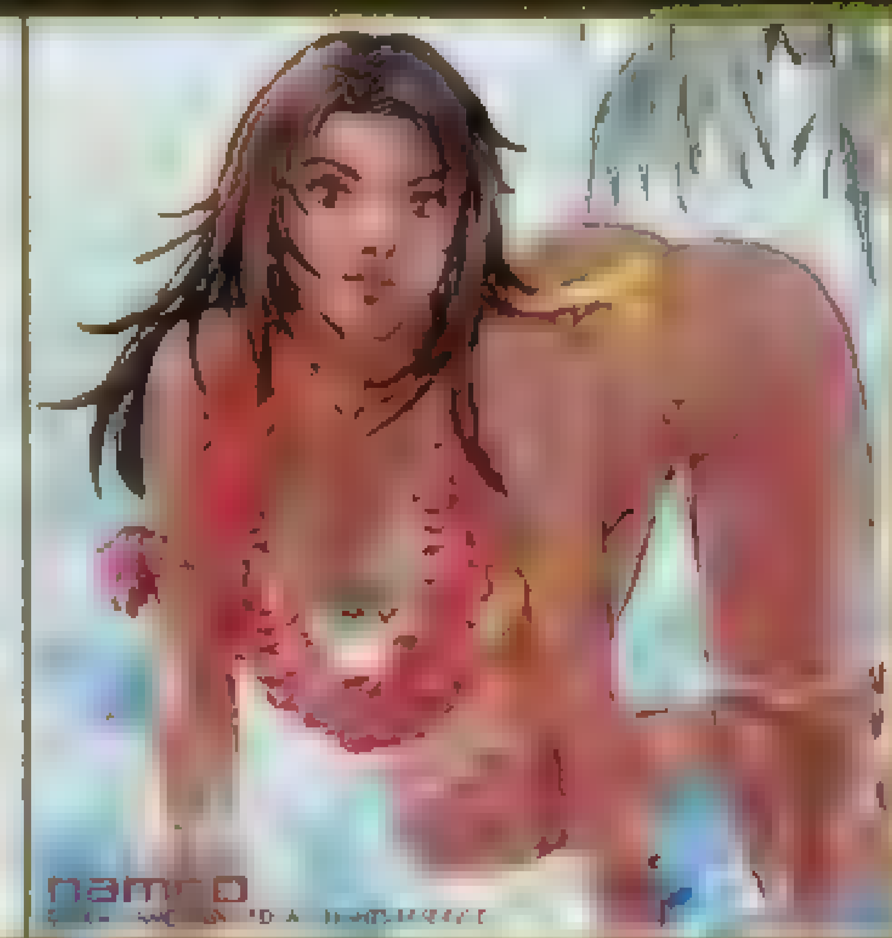
www.plumbook.cn

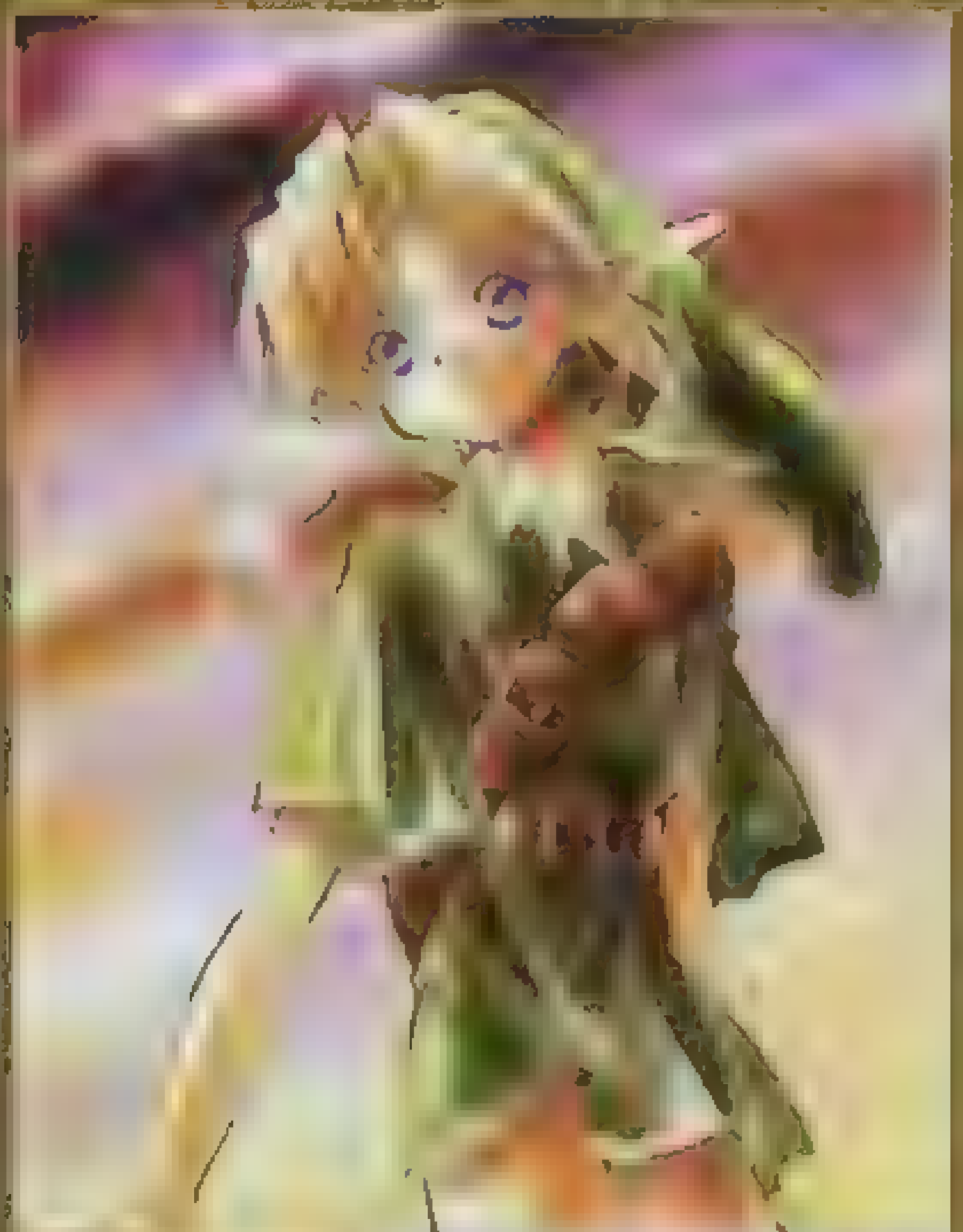




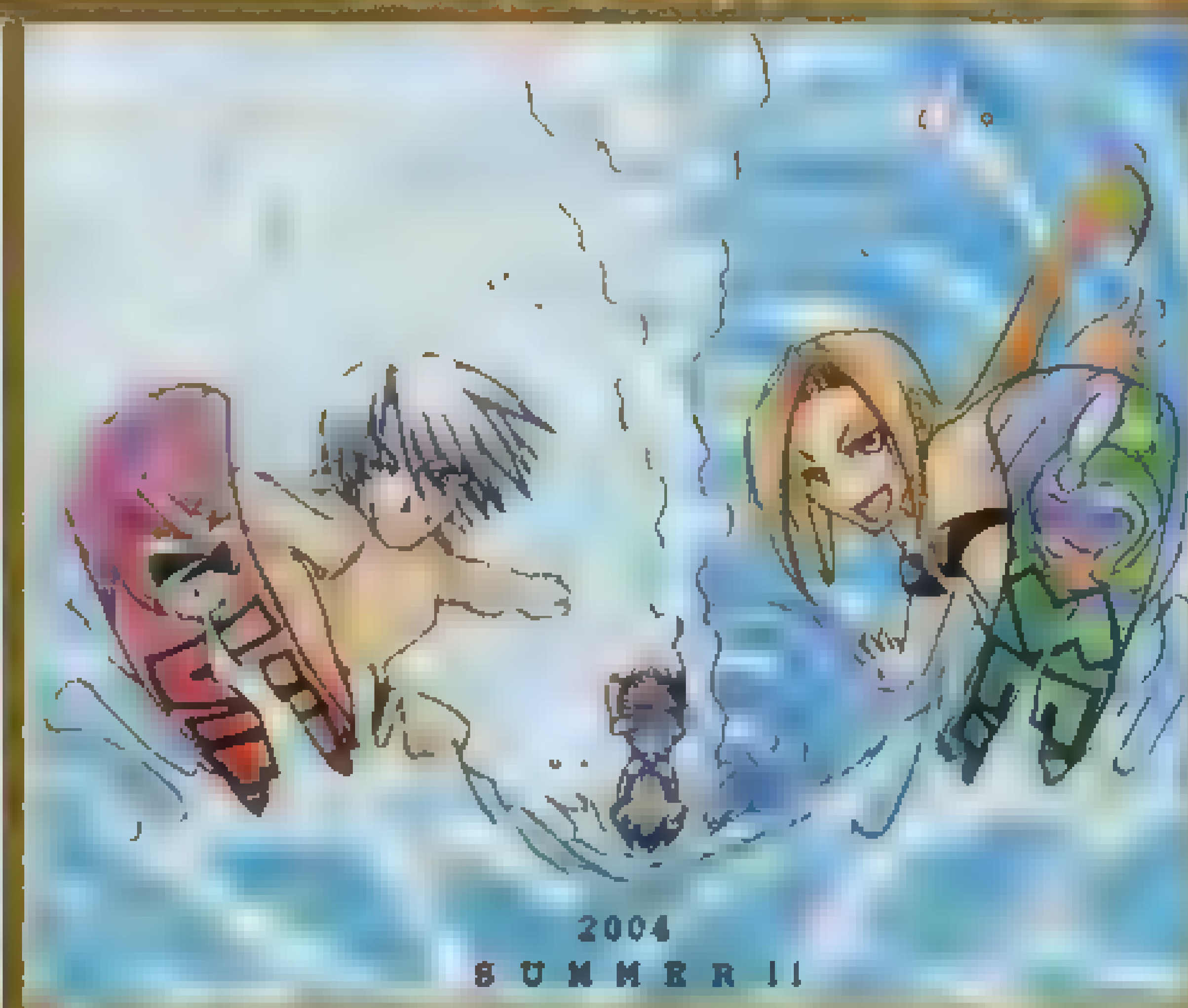




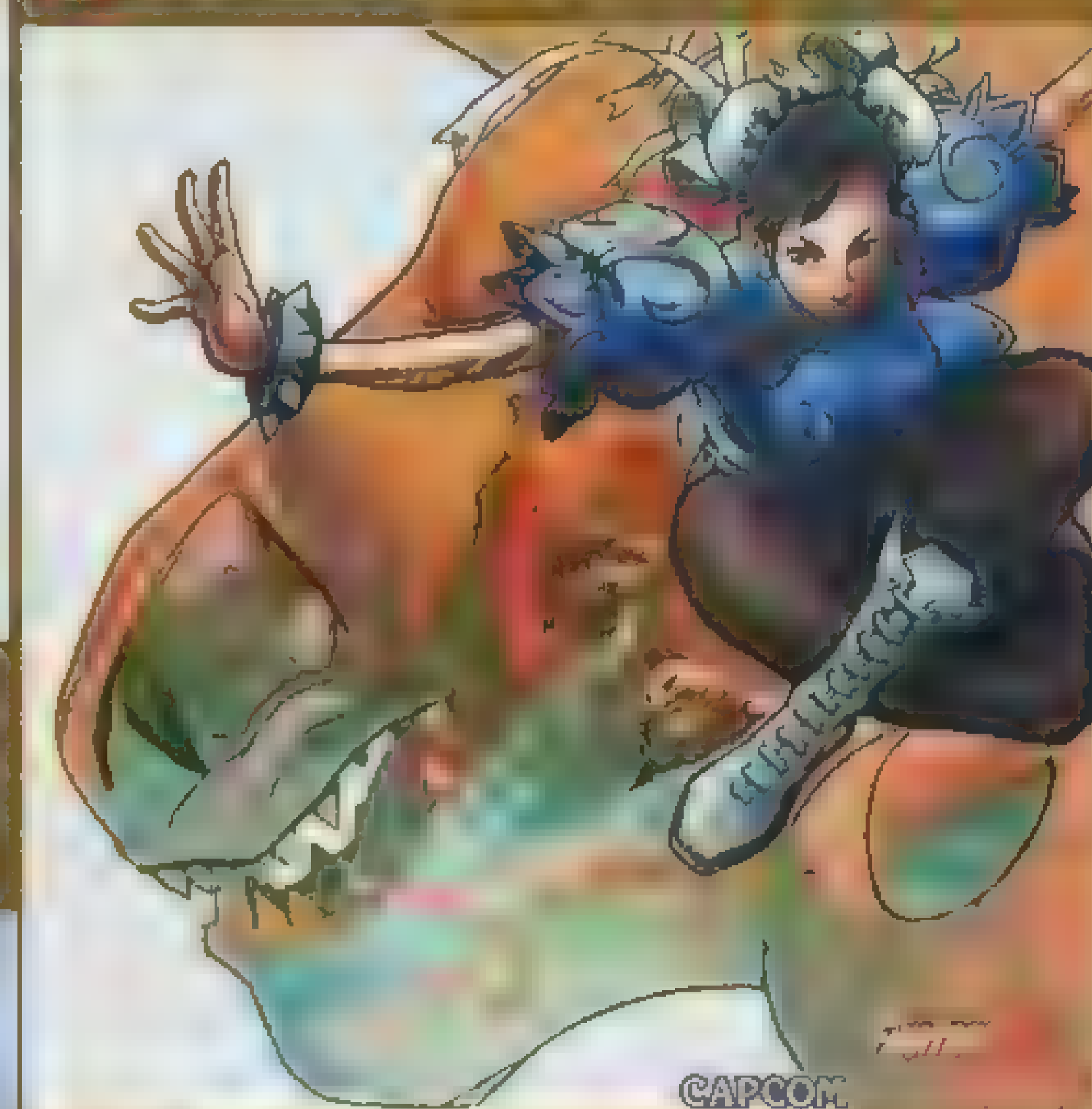


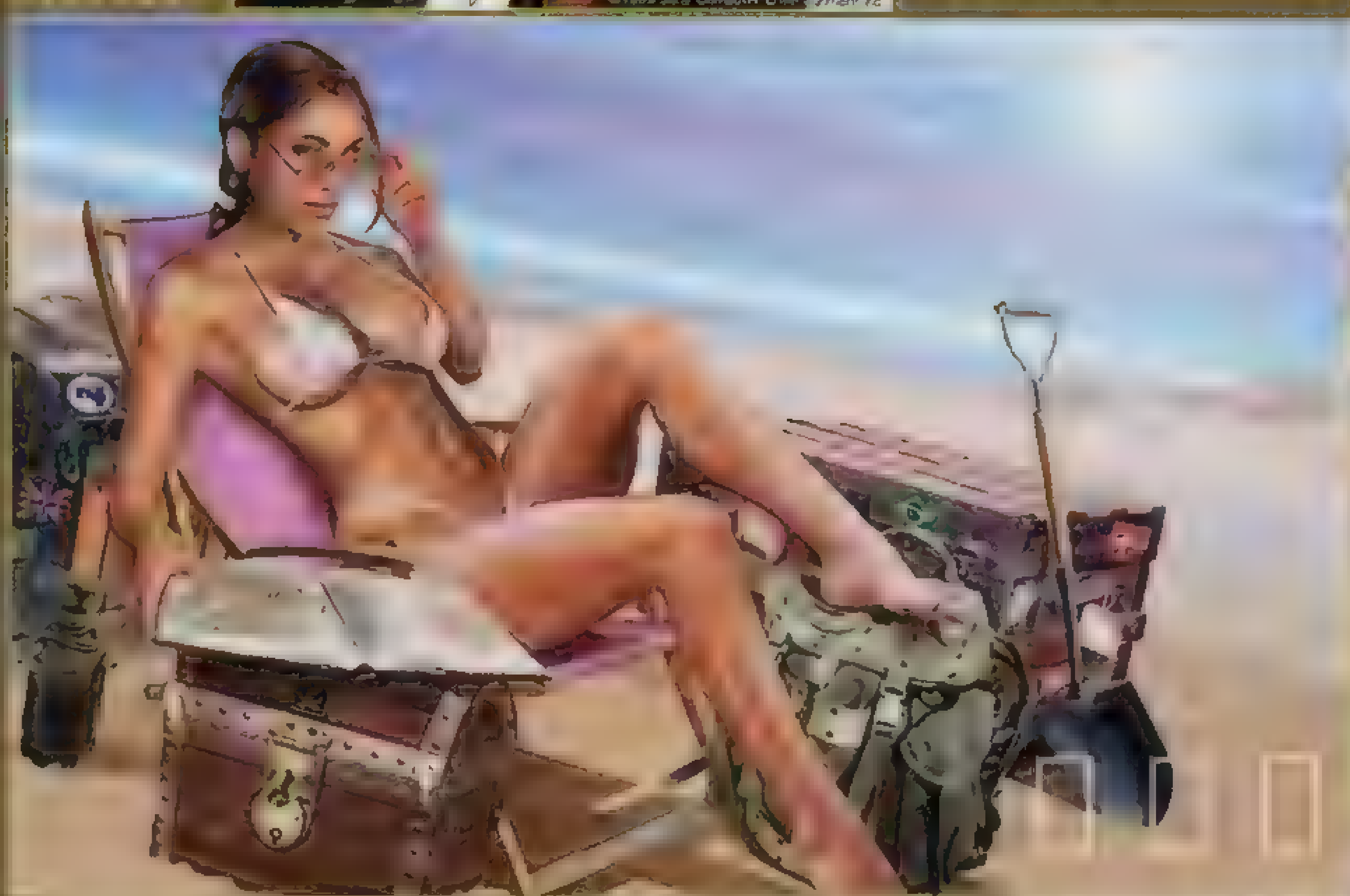














ALL RIGHTS RESERVED

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

特稿 Special Article

异域采风

——2004假期欧美玩家的游戏生活

文 RAIN
编 星夜

1月18日，美国权威市场调查机构NPD Group公布了2004年度美国电子游戏市场的调查报告。据这份报告显示，2004年美国电子游戏市场规模为99亿美元，比2003年的100亿美元少了1亿美元。经历了多年的高速蓬勃发展，美国的游戏市场是否已开始进入衰退期？美国玩家对游戏的热情开始下降了吗？

实际上，欧美玩家对游戏的热情并没有降低。2004年电子游戏市场规模下降的原因有很多，主要原因是处于主机更新换代之际，主机普及率相对饱和造成的主机销量下降，今年索尼和微软的主机产量不足也是造成主机硬件销售额大幅下降的主要原因。而在软件方面，无论是销售数量还是销售额都有相当大幅度的上升，电视游戏软件、掌机软件以及掌机硬件销售额分别增加了7%、11%和10%，销售数量分别增加了8%、13%和9%。

欧美的圣诞假期商战实际上从11月就已经开始了，11月到12月底期间是欧美游戏市场最为关键的时期。2004年欧美游戏市场大作阵容空前强大，PS2和Xbox都有王牌大作上市，而NGC表现不佳的任天堂也通过NDS赢回了人气。2004年假期欧美游戏市场到底是怎样的一派景象？欧美大作的表现如何？欧美玩家怎样安排他们的假日游戏生活？这期特企将会从欧美市场总体状况、各大作情况、欧美游戏活动以及欧美玩家的游戏生活等主要方面来介绍假期欧美的游戏市场情况。在春节来临之际，希望读者们能够通过这篇特企大致了解欧美玩家都是如何过年的，同时也希望大家都有一个喜庆欢乐的“Holliday Gaming Life”！

市场篇

缺货！——超薄PS2千金难买

2004年欧美游戏市场总体规模的萎缩罪魁祸首当数超薄PS2的严重缺货。从2004年夏季开始索尼就逐步降低PS2的产量，准备出清存货迎接超薄版PS2。因此进入秋季以来，PS2的销量一直不高，甚至一度被Xbox超越。11月初超薄PS2在欧美上市后销售情况一路高歌猛进，仅在英国的首日销量就有5万部以上，为Xbox的两倍，与NGC的销量比达到17:1。然而令人尴尬的是，超薄PS2热卖没有多久，索尼方面却无法保证充足的货源供应。进入12月，欧美各地零售商传出了超薄PS2严重缺货的消息。在eBay拍卖站上，超薄PS2的价格被从150美元炒到了230美元，亚马逊的部分零售商伙伴的要价更是高达350美元。欧洲的超薄PS2缺货情况更加严重，一些玩家甚至提出了400英镑（约6000元人民币）的天价购买超薄PS2，各个零售店给予焦急的玩家最为普遍的答复就是：“对不起，全国缺货。”

12月8日，科威特油轮在苏伊士运河发生撞击意外，导致苏伊士运河交通出现1975年以来的首次滞塞，更是让欧洲地区的超薄PS2缺货情况雪上加霜。索尼方面不得不征调俄罗斯货架Antonov An 124货机从中国工厂直接调货到欧洲。不过产能不足的问题依然是索尼的痛脚。根据分析家预计，PS2缺货20万部就会造成PS2软件损失1160万美元的销售额。12月份，PS2的总销量比2003年同期大幅下降了50%。2003年9月到2004年1月的黄金商季，PS2全球销量达到了1000万部，而2004年全年的PS2销量也就只有1000万部。虽然PS2软件销量总体呈上升趋势，却也因为超薄PS2的严重缺货而没能发挥出应有的潜力。

超薄PS2的严重缺货情况对于微软而言原本应该是值得偷笑的事，然而令人大跌眼镜的是，Xbox也碰上了相当严重的缺货情况。著名游戏零售商GameStop透露，在圣诞前的一个周末，该公司在全美1768家分店中总共只余下82部PS2和104部Xbox，PS2和Xbox一到货立刻就会在当周末销售一空。虽然12月Xbox在美国的市场份额达到了40%，却因为供货不足而使得销量比2003年同期下降了7%。

回天之术？——NGC遭受冷遇

2004年12月欧美电视游戏硬件市场整体呈严重下滑趋势，NGC的销量也比2003年同期下降了30%。不过NGC的情况却与PS2和Xbox有着本质性的不同。2004圣诞期间NGC的供货非常充裕，多数零售商的仓库里都积压着一大堆的存货。PS2和Xbox的缺货并没有促使玩家转投NGC。圣诞期间，NGC在英国的周销量只有7千多部。PS2和Xbox虽然缺货，却也有6万和3.75万部的销量。今年任天堂寄予厚望的扛鼎之作《银河战士Prime 2》惨遭滑铁卢，在英国发售首周居然无缘进入销量榜前20名。为了减轻库存压力，英国各零售商纷纷以低价抛售NGC主机和软件，NGC的市面价从标准价的74.99英镑跌到了39.99英镑，多数NGC游戏只要6到10英镑就可以买到。



▶《银河战士Prime 2》的一则平面广告，原意是玩家经常玩该作把攻略都翻得破旧不堪，现实却是大批游戏积压仓库之中而布满灰尘。

掌机市场的历史性突破

随着NDS和PSP的陆续上市，掌机市场规模的爆炸性成长是必然的事，这一点从2004圣诞商季就可以看到明显的趋势。2004年美国掌机市场规模首次突破10亿美元大关，掌机软硬件的销售增长速度均在10%以上。

NDS从11月21日开始在美国上市，任天堂在美国各地都举行了午夜首卖会。由于正值周末，各地的首卖活动都非常热闹。在加州著名的“环球City Walk”的EB Games连锁店里，为NDS的首发等待12小时的大有人在。在午夜之前，这家店里已经有300多人在等待。与日本相比，美国的游戏首卖活动更体贴玩家。美国任天堂为了让玩家打发枯燥的等待时间而邀请了DJ在现场主持活动，并且向等待的玩家赠送T恤。

NDS在美国发售后一个月内销量超过了100万部，如果不是因为部分地区出现的缺货现象，其总销量还要更高。NDS的软件销售额也达到了3500万美元。



◀加州「环球City Walk」的EB Games连锁店的首卖会现场。

正如任天堂最初的构想，NDS的发售并没有抢走GBA的市场份额。12月GBA的硬件销量保持不变，软件销量则增加了12%。《马里奥对大金刚》、《塞尔达传说 小人帽》都推出了与纪念特别版GBA SP捆绑的套装，其中带有三角力量标志的《塞尔达传说 小人帽》黄金特别版GBA SP尤其受欢迎。在欧洲，由于NDS尚未上市，GBA SP的上升势头更猛。在多款游戏的推动下，GBA SP的销量上升了31%。



▶《塞尔达传说 小人帽》在欧洲大大促进了GBA SP的销售。

www.plumbook.cn

活动篇

NDS好莱坞巨星体验会

NDS发售之前的11月16日，任天堂在好莱坞举办了场面向演艺圈名人的NDS聚会。这次活动从晚上9点开始，一直到午夜仍然十分热闹，参加人数约有数百人。从参加这次活动的名人名单就可以看出任天堂的巨大影响力，小古巴·戈丁（Cuba Gooding Jr.）、扎克·布拉夫（Zach Braff）、奥兰多·琼斯（Orlando Jones）、泰伦·曼宁（Taryn Manning）、莎拉·查克（Sarah Chalke）等都在现场露面，“杀手合唱团”激情洋溢的歌曲让现场热闹非凡。这次活动提供的NDS游戏试玩游戏包括《引河战士Prime 猎人：初猎》、《超级马里奥64 DS》、《蜘蛛侠2》等。唐纳德·法森（Donald Faison）对NDS的评价是：“这是我一辈子见过的最有趣的东西！”







▼除了NDS外 现场还提供了NGC新作的试玩。





任天堂狂热者峰会

11月初任天堂邀请了一些媒体人员前往其华盛顿雷蒙德总部参加为期3天的“任天堂狂热者峰会（Nintendo Enthusiast Summit)。这次活动的第一天就是让媒体参观美国任天堂总部，任天堂过去极少邀请媒体前往其总部采访，而这次除了开发新作的顶级机密区“51区”外，多数地方都允许媒体拍照。在美国任天堂总部里有一个“任天堂趣味与游戏区”，这个地方初看起来有点像街机厅，又有点像游戏零售店，里面有任天堂所有的游戏，任天堂的员工可以以折扣价在这里购买游戏。这里面的GBA游戏只要5美元，而NGC游戏也只卖10到20美元





▲卖游戏的货价旁有一个体验区，在这里可以用大屏幕等离子电视体验任天堂的最新作。

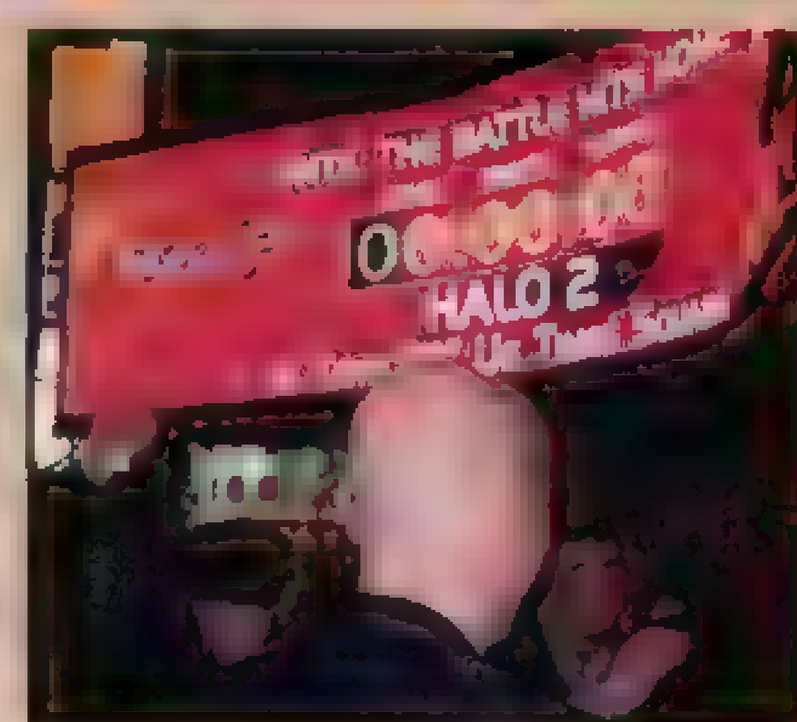
《FIFA》互动世界杯

11月下旬，EA在英国举办了一场“《FIFA》互动世界杯（FIFA Interactive World Cup)”。这项活动在伦敦的“Earl's Court”召开，这里也是ECTS展的举办地。比赛的项目是Xbox版《FIFA 2005》，共有700多位来自全球各地的顶尖《FIFA》玩家参加了此次活动。这项活动的最终决赛则是在苏黎世举办。除了游戏比赛外，EA还在现场举办了射门大赛等小活动。



《光环2》午夜首卖会席卷欧美

虽然总销量不及PS2的《横行霸道：圣安德里亚斯》，《光环2》在欧美的声势却是最大的。以“Midnight Madness（狂热午夜）”为主题的全球数千家零售商的《光环2》午夜首卖会为狂热的黄金商季拉开了序幕。在美国，《光环2》的午夜首卖会主要分为东海岸和西海岸两个地点。东海岸的首卖会则是以纽约时代广场的Toys"R"为中心，微软的Xbox事业部两大高层Jay Allard和Peter Moore都在现场出现。大批排队等待的FANS造成了两处交通阻塞。与其他各地的首卖会一样，在这里排队的玩家覆盖了各个年龄层，男性女性都有。微软和Toy"R"的销售人员为排队的玩家准备了纪念T恤、帽子和免费的激浪饮料。



▲倒计时牌上的数字全部变为零时，人群中爆发了热烈的欢呼声和口哨声。



在美国西海岸，旧金山鲍威尔大街的EB Games分店也是非常热闹的午夜首卖会举办地。当时正下着小雨，天气异常寒冷，不过店门外依然有220多名玩家在排队等待。加州艺术学院的一位19岁学生从6点30分就开始在店门外等待。不过在这里排队的女性不超过15人，并且多数都是陪男友或者丈夫而来。

英国人对《光环2》并不像美国人那么着迷，《光环2》并没有出现像《横行霸道：圣安德里亚斯》那样的缺货情况。不过在伦敦的各游戏店，《光环2》的午夜首卖会也是人声鼎沸。“Game”连锁店在牛津大街的旗舰店摆出了多个Master Chief的真人大小模型迎接冒着寒风赶来的玩家，不少电视台也前来采访报道。根据Chart Track的数据显示，《光环2》在英国发售首周的销量为26万套。



3DM-SMV

www.plumbook.cn

游戏篇

横行霸道：圣安德里亚斯

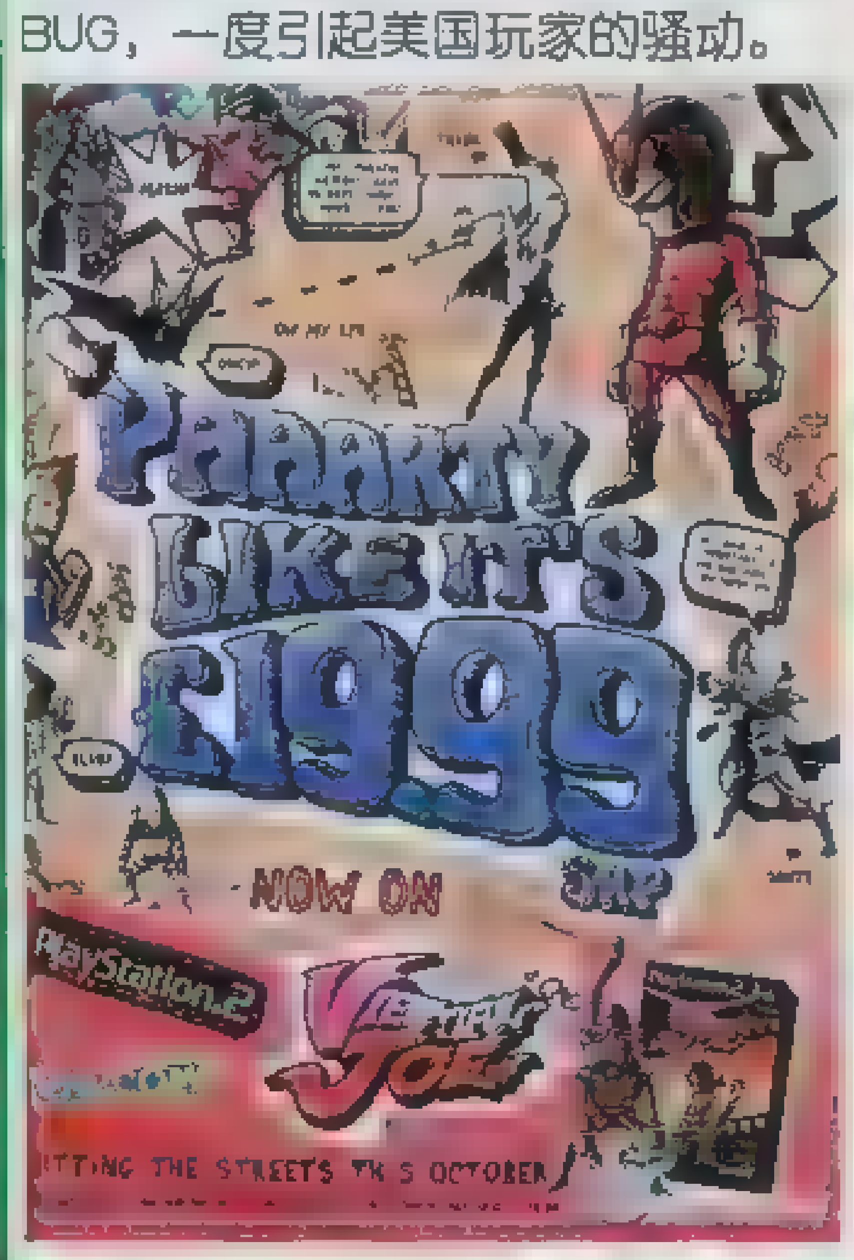
2004年假期，《横行霸道：圣安德里亚斯》在美国卖出了510万套，再次荣登美国游戏年销量榜榜首。在英国，《圣安德里亚斯》创造了英国游戏历史的最高记录，假期销量达175万套。该作在英国上市两天内就卖出了70万套，造成了相当罕见的软件缺货现象。按照往常英国游戏市场规模与整个欧洲1:3的比例，《圣安德里亚斯》在欧洲的总销量相信也在500万套以上。



■《横行霸道：圣安德里亚斯》再度成为2004年销量最高的游戏软件。

《红侠乔伊》

由于是一款移植游戏，对于PS2版《红侠乔伊》，Capcom主要采用了低价宣传手段。当然，在广告的显要位置需要用红线标明："这是一款Playstation 2"的游戏。在美国，索尼向其FANS俱乐部"PlayStation Underground"赠送了一批2004假期试玩游戏碟，其中的《红侠乔伊2》试玩版却带有擦除记忆卡数据的恶性BUG，一度引起美国玩家的骚动。



瑞奇与叮当3

Insomniac的《瑞奇与叮当3》是一款非常适合在假期玩的平台动作游戏，这款续作最大的特点就是网络游戏功能以及新加入的15种全新可升级武器。这则广告通过极具创意的方式同时表现了"多人"与"武器"两个特点，将日常生活中非常常见的情景与游戏巧妙地结合了起来。



▲三个人的台词分别是："把球踢过来，要不然我就××你！"、"不，除非先让我××你！"、"要我出来把你们俩全都××吗？"

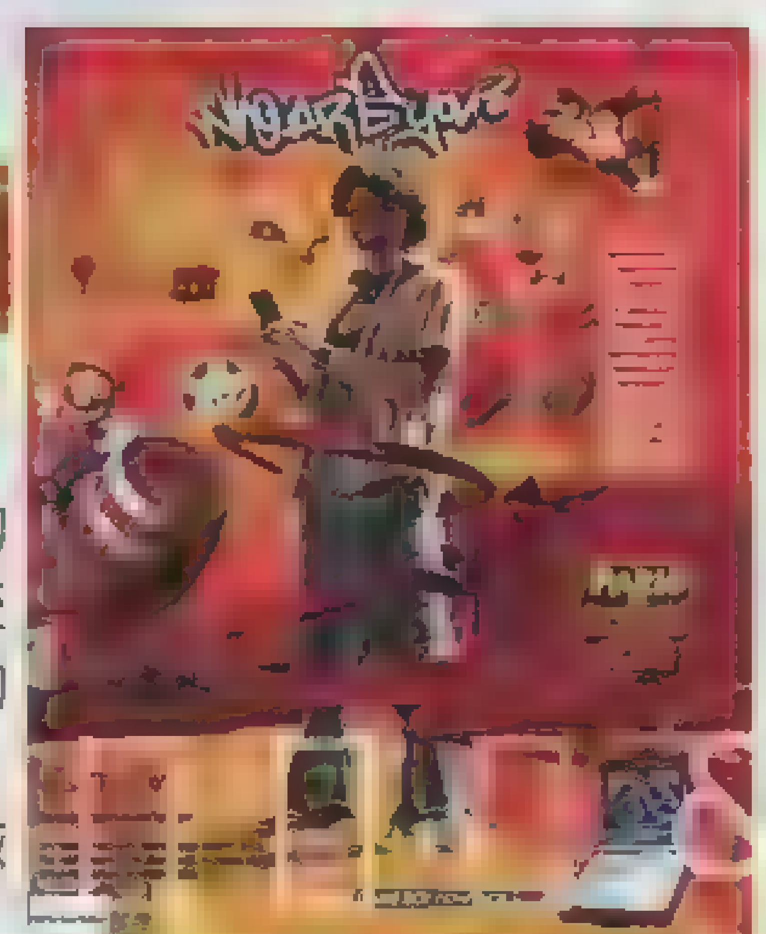
塞尔达传说 小人帽

《塞尔达传说 小人帽》是圣诞期间欧洲最受欢迎的GBA游戏之一，该作的广告也颇为有趣。小不点的大冒险，小林克眼中的海拉尔大陆会是怎样的一个世界？



《马里奥对大金刚》

PS2的系列广告主题是："Fun, Anyone?"，而任天堂的广告主题则是："Who Are You?"，意思是指在任天堂的世界里，你可以扮演各种各样的角色，以至于让你自己都不知道自己到底是谁。GBA的《马里奥对大金刚》虽然是夏季发售的游戏，不过有马里奥和大金刚这两大角色坐镇，该作在圣诞期间也依然热销。



光环

截至今年1月中旬，《光环2》全球总销量达到了640万套，《光环》原作也在2004年内卖出了一百多万套。该作的巨大成功离不开微软规模庞大的宣传攻势。



神鬼寓言

"Everybody Loves You(大家都爱你)"是《神鬼寓言》的广告主题。这句话一语双关，其一表示"大家都会喜欢《神鬼寓言》"，其二是指在游戏中玩家可以将主角发展为人见人爱的类型。这款游戏由英国游戏业第一人Peter Molyneux制作，是《光环2》之外今年假期Xbox最重要的游戏。作为一款美式动作RPG，该作150多万套的销量令人满意。



《动物之森》

NGC《动物之森》的系列广告主题是"Over here, life is different."（在这里，生活大为不同）。第一则广告的意思是说："来到一个地方，那儿的警察就像小狗。"第二则广告的意思是："他的店卖任何你将会需要的东西。还有一些别的。"第三则说的是："你的邻居有一些奇怪的家伙。"第四则说的是："下一站：新的体验。"



大逃亡：黑色星期一

完全再现伦敦25平方公里市区依然是《大逃亡：黑色星期一》的最大卖点，因此游戏的广告主题便是一张伦敦的市区图。原作是在《GTA》狂潮的背景下由Team SOHO制作的一款"英国版《GTA》"，在欧洲的销量高达250万套。这款续作虽然难以再现辉煌，却也是圣诞期间PS2在欧洲的重头戏。



■商店里《黑色星期一》的销售区摆设成犯罪现场的模样，充……



3DM SMV
www.plumbook.cn



游戏篇

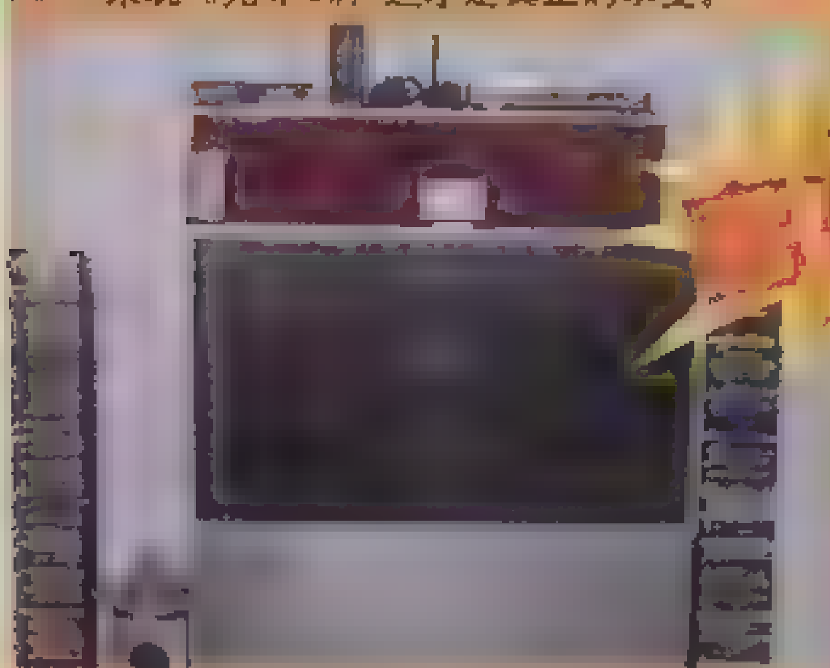
富裕型

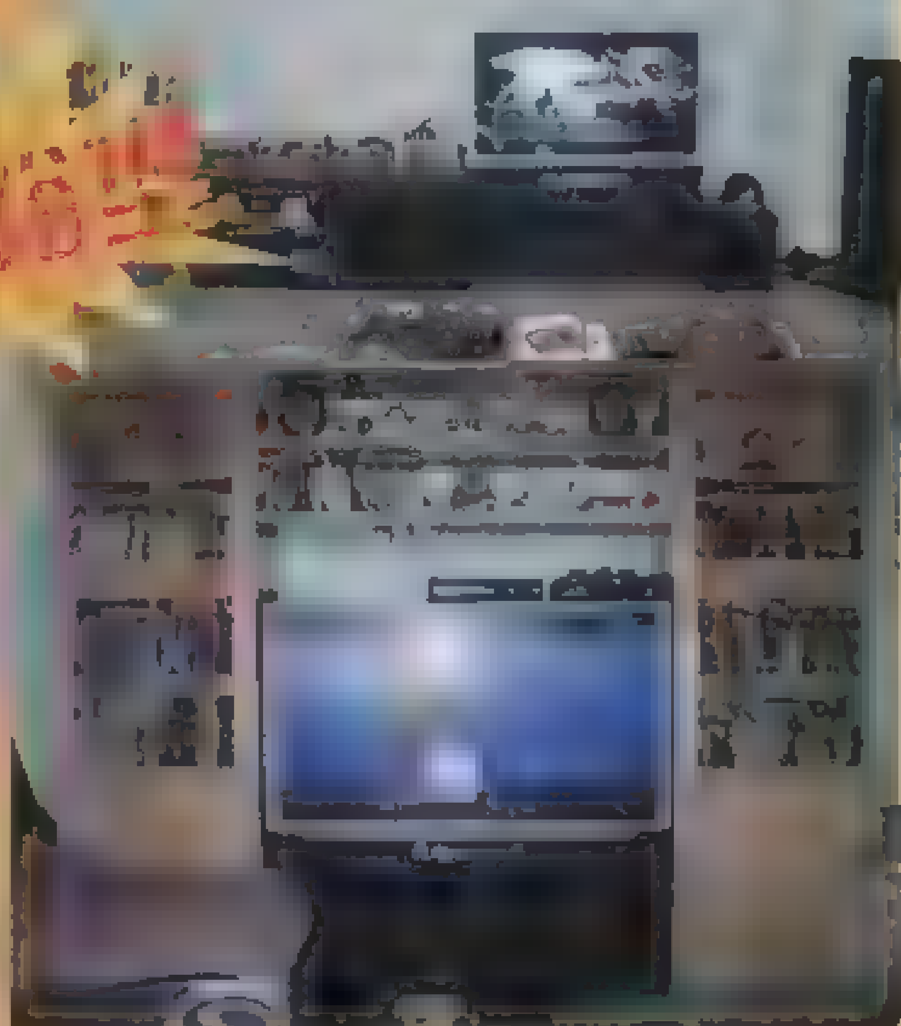


要想真正感受现代电视游戏的魅力，对大型宽屏幕HDTV、背投、等离子电视以及5.1声道音响的投资是必不可少的。不过考虑到收入水平的因素，对于一位铁杆美国玩家而言，这样一套设备其实也算不了什么。

▲要发挥HDTV的画质实力 Xbox是最佳选择，用HDTV来玩《光环2》，这才是真正的享受。

■《Resident Evil 4》的发售让NGC成为体现宽屏幕HDTV实力的利器。

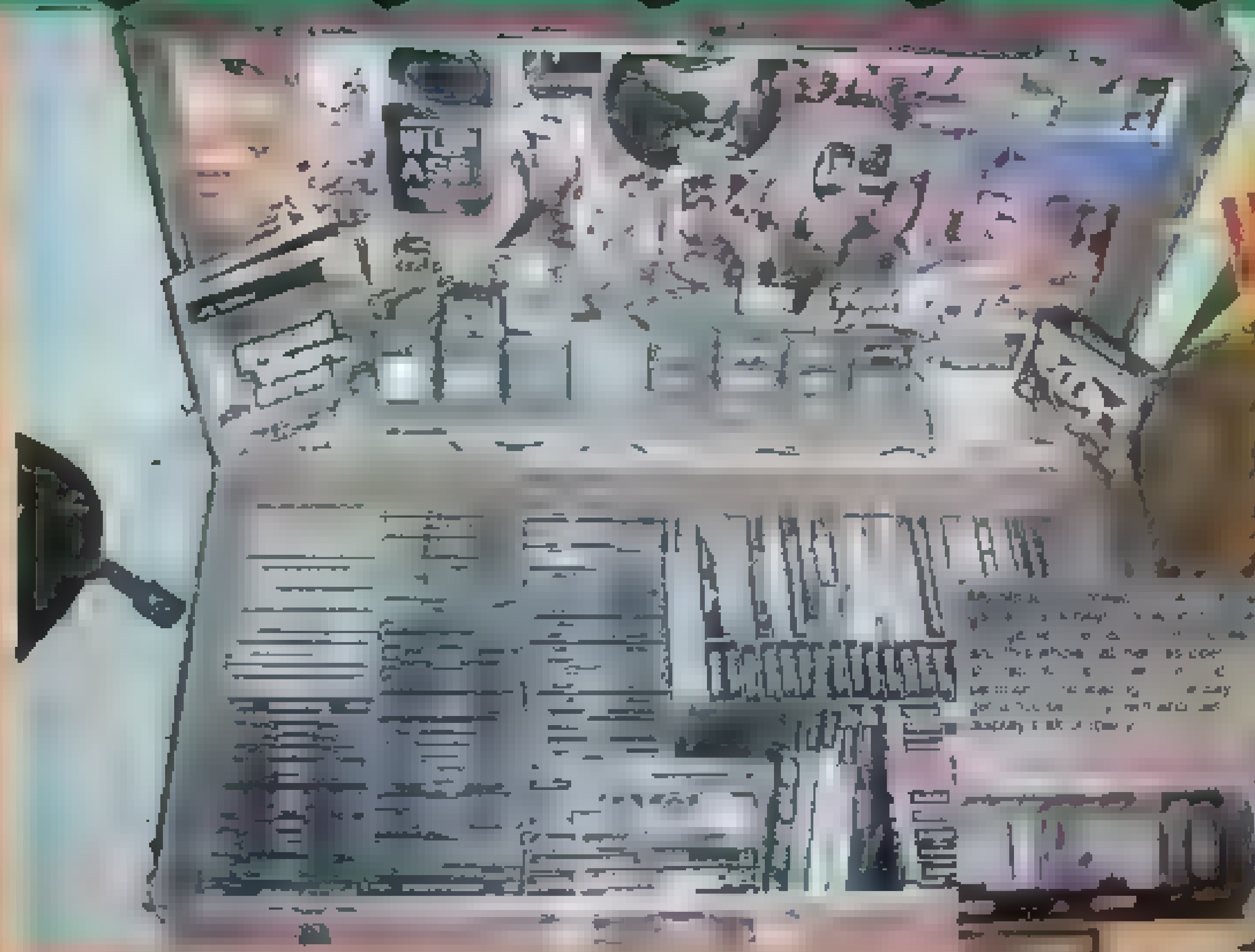




▲索尼51寸宽屏幕HDTV＋三星6.1声道环绕立体声音响＋两大機游戏 这个假期可以过上神仙般的游戏生活了！

▶日立57寸57G700背投HDTV＋全机种制霸＋几个柜子也装不下的游戏，这才是真正的富裕型玩家。

收藏型



▼小小的木柜里装载着一个骨灰级玩家的游戏生涯。



▲多年后打开尘封的箱子 发现里面满载着游戏岁月的回忆 这种美妙的感觉相信很多玩家都曾有过。

这类玩家可能是杂食型，也有可能是怀旧型。对于他们而言，收藏游戏的乐趣往往超过了游戏本身。看着柜子里越来越多的游戏，总是会有一种莫名的成就感涌上心头。毫无疑问，他们就是游戏商眼中最可爱的人。

贫穷型



◀不仅设备都比较寒酸，房间的装修也非常简陋。

▼对于一些能够在某一款游戏耗上数百个小时的玩家而言，房间里只要有电视、游戏机和一两款游戏就已经足够了。

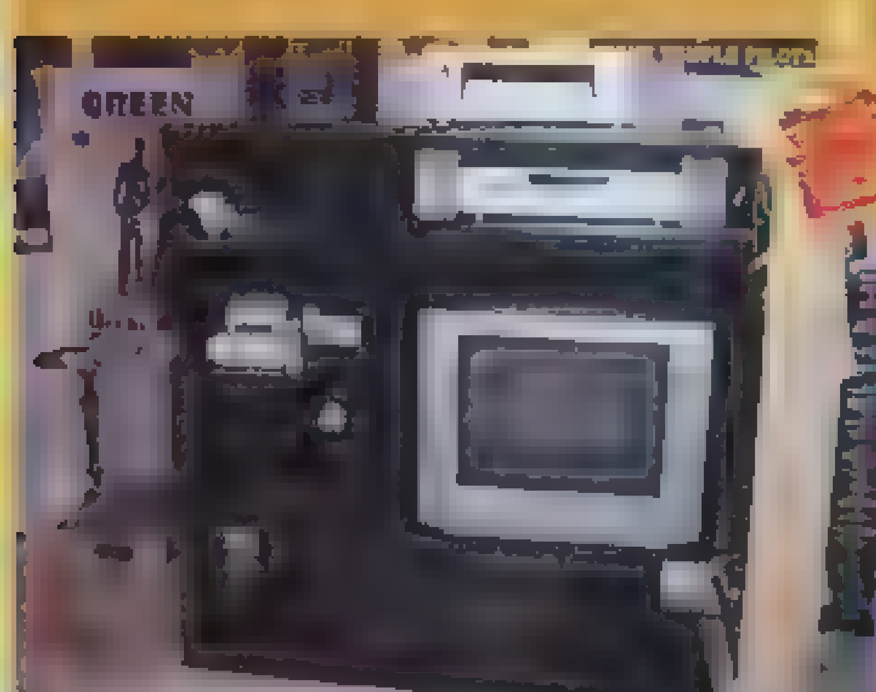


美国当然也有穷人，或者是一些经济不是很宽裕、又不是很愿意在游戏上花太多钱的玩家。这类贫穷型玩家一般只有一两款游戏，电视也是古老，当然更不可能全机种制霸。

普通型

以一个普通美国家庭的生活水平，要配齐HDTV和三大主机并不是什么难事，不过并不是每个玩家都愿意在游戏上花那么多钱的，更何况很多玩家都是才刚刚独立的年轻人。如果对画质没有太大要求，普通的电视机就可以充分享受游戏的魅力。







◀游戏机的价格只有区区一百多美元 在美国打一两天小工就可以买回来了 因此即便是普通型玩家 全机种制霸也是非常常见的。



▲虽然电视陈旧了一点 游戏收藏却非常丰富，三大机种也全部配齐。满柜子数百款游戏的总价值绝不比HDTV便宜。



www.plumbook.cn

文 阿迪

奇异世界的赏金怪客

ODD 奇异世界：赏金怪客 EA Games Oddworld Inhabitants | ACT

Xbox

注意点：使用十字键选择好AMMO(子弹)后，在相应子弹处点←或→就可以随意安装在左右弹道上。旋转神拳与头槌可以破坏部分障碍物，也可以令敌人进入昏迷状态。要想顺顺当当地活捉敌人，就必须使他们处于昏迷状态。连点两下A键可以使出2段跳，第2段的时候是一个空中翻滚的动作。从高处摔下时虽然不会摔死，但是会导致耐力槽的减少。当赏金猎人的体力槽降至红色时，就必须马上按Y键将耐力槽转化为体力，这样就可以逃过一劫。不过，一定要找个安全点的地方噢。



操作说明



奇异装备

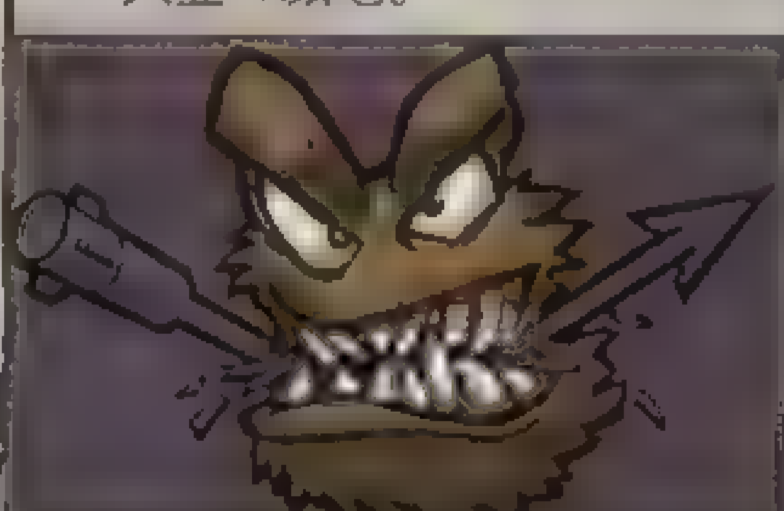
CROSSBOW



这把弩可是由赏金猎人亲自制作的，可见他不但骁勇善战，还有一手能工巧匠的好手艺。半自动制式、可折叠回收、双弹道、拉力强、半圆弧形的弦轨、全机械精密构造，果然是一款居家旅行、杀人灭口的必备良"器"。

AMMO

这些或可爱或凶恶的小生物就是我们的子弹了，是不是很奇异呢？别看它们的个头小，作用可大着呢，成长进化后更是赏金猎人的最佳助手。接下来就请它们逐一大显神威吧。



Bolamites/小蜘蛛

等级	野生



作用 怎样才能令那些罪大恶极的通缉犯变得服服贴贴呢？除了用拳头令他们闭嘴外，如果你是个和平爱好者的话，不妨可以使用这些小蜘蛛。不过由于它们的蛛丝还挺稚嫩，所以无法长时间把这些江洋大盗们捆得严严实实。把握机会赶紧上前活捉吧！

Thudslugs /雷电丸

等级	野生



作用 你肯定会喜欢上这些小生物的，他们个头虽小，但是威力绝对惊人。连续放射更能给敌人带来巨大的伤害，就算是有着厚厚铠甲的敌人也无法抵挡住雷电丸们的狂轰滥炸。

Boombats/炸弹狂

等级	野生



作用 伤害力巨大的爆弹，无愧于"炸弹狂"这一美誉。朝着敌人的位置开一炮后 让我们赶紧跑开，掩好耳朵一起数"一、二、三……"回头看看，你会发现敌人全部都不见了。因为他们都被炸得飞上天

Fuzzles/刺毛球

等级	野生



作用 这些小球毛绒绒挺可爱的 但是当它们张开大嘴时，你才认识到它们的恐怖就晚了。它们天性好斗，尖牙利齿，被它们缠上估计一时半会也脱不开身。这个时候我们的赏金猎人就可以好好教训那些敌人了。

Stingbees /杀人蜂

等级	野生



作用 此蜂虽小，但是毒性惊人，且具备自动追尾能力，十足一枚《皇牌空战》里的QAAM。特别是在狭小的室内疯狂使用时，敌人将逃无所逃，只能无助地蜇成猪头。

Chippunk/小松鼠

等级	野生



作用 因为它们最擅长的就是像唐僧一样罗索个没完没了，所以通常的敌人都受不了它们而狠不得第一时间冲过来一脚踩扁他。虽然它们本身并不具备杀伤力，但是作为诱使敌人接近预定地点的诱饵来使用，其威力无穷噢。

Stunks/臭鼬鼠

等级	野生



作用 虽然臭鼬鼠和小松鼠一样，本身并不具备杀伤力，但是它的范围性臭气已经足以使所有人丧失抵抗力了。向着你想将敌人集中在一块的地方发射一个臭鼬鼠，他们就会争先恐后地朝[illegible]一没有臭气的臭鼬鼠的位置疯跑。假如向着一个巨[illegible]……

Zappflics/蓄电虫

等级	野生



作用 强大的电能都蕴藏在着细小的身体里，几万伏的电压随时能将你电成"菜一烧"。而且它还是无限弹量的，并可以用于攻击场景中的电能开关和一些汽油筒之类的引爆物。虽然它[illegible]不是[illegible]弹，但[illegible]以攻[illegible]的[illegible]对是赏金猎[illegible]的帮手之一。

本文图片转载自GAMESPOT

This site is maintained and updated by Oddworld Inhabitants ©2004 Oddworld Inhabitants All Rights Reserved.

友情分享 打这种在FPS(第一人称视角射击)与ACT(普通追尾视角)间频繁切换的游戏，的确很容易令眼睛感到疲劳。建议大家玩这款《ODD奇异世界 赏金怪客》的持续时间不要超过2小时，注意用眼卫生。

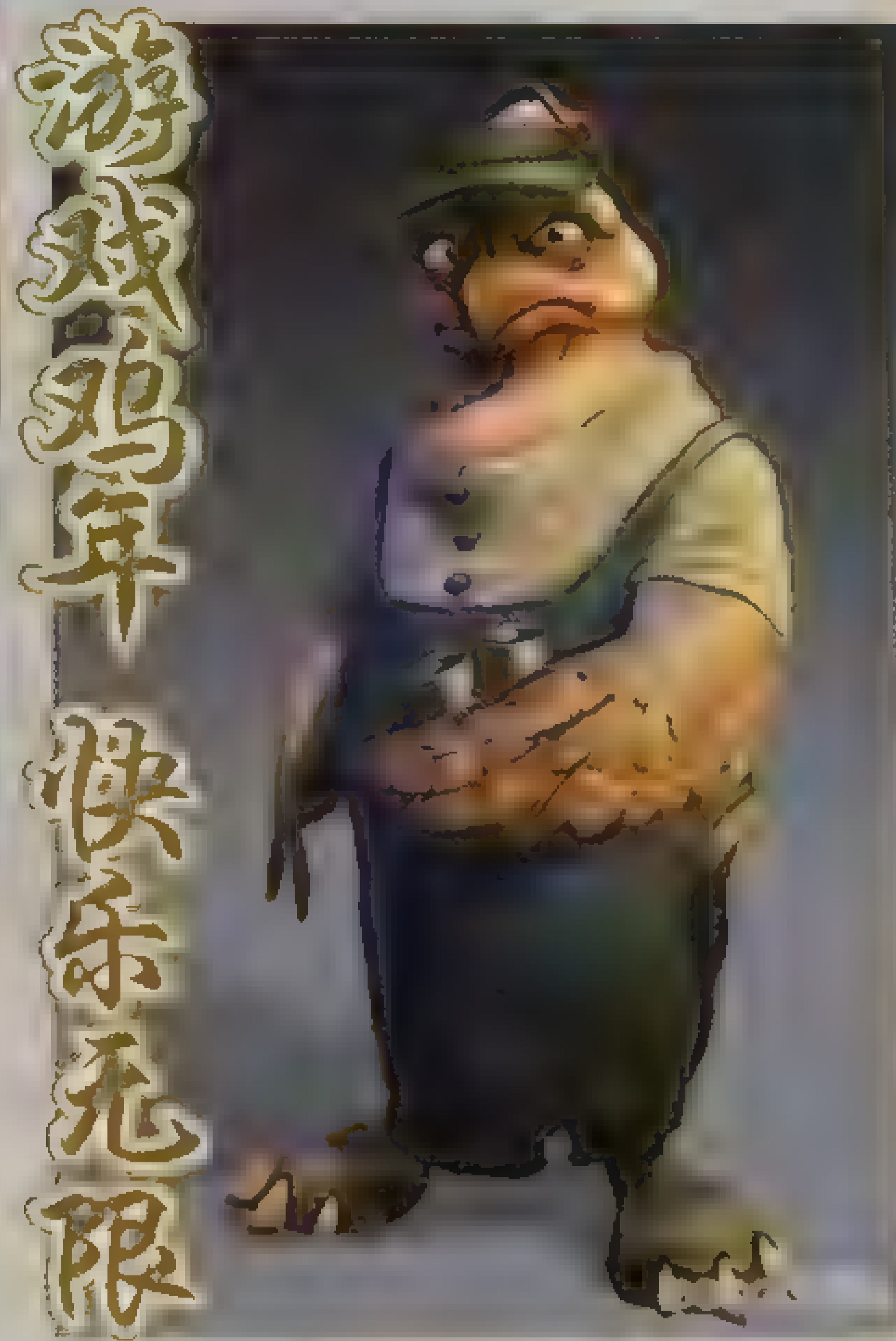
赏金猎人之三大纪律八项注意

三大纪律

[illegible]

八项注意

[illegible]



奇异逮捕令

[illegible]

Looten Duke/掠夺公爵

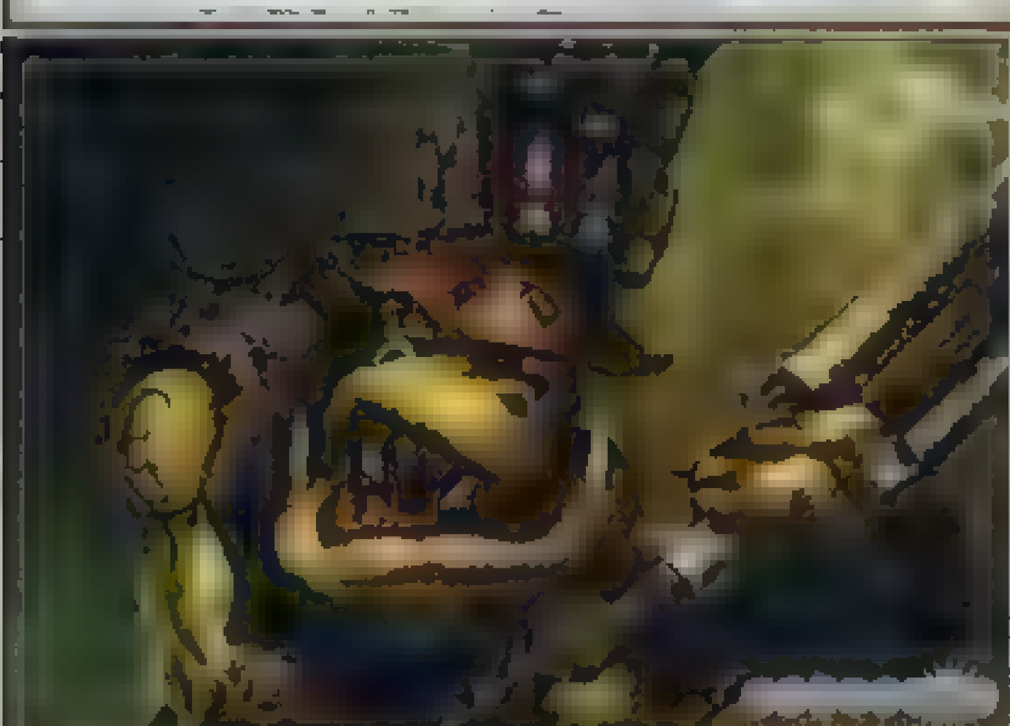


[illegible]	火箭炮
小兵	10人以上

战法

要塞的外围有两名小兵在守护，首先悄无声息地搞定他们，然后再大摇大摆地破门而入。不过比较聪明的打法是，破门之后先不要急着冲入要塞内，躲在两侧朝大门的位置发射小松鼠引诱敌人向大门拥挤。如果对自己的枪法有自信的话，也可以直接使用蓄电虫攻击。逐批逐批地将小兵引过来消灭掉，另外要小心的是不要往门两侧的尖刺上跳，那可是一击毙命的。击毙全部小兵后，BOSS会先派出两名迫击炮兵，由于炮弹的轨迹是抛物线状的，只要躲在建筑物正对面的二层平台上就可以放心地攻击小兵。最后的主菜略显平淡，因为BOSS的挣扎力不够，所以使用小松鼠+小蜘蛛的组合就可以轻易活捉他。

Filthy Hands Floyd/“肮脏之手”弗洛伊德



武器	普通火枪
小兵	6人

战法

这个BOSS就如同上场前的热身运动一样，纯粹小菜一碟。基本上只要先把碍眼的小兵解决掉，就可以专心致志地“蹂躏”BOSS了。从这道较为简单的开胃菜，我们可以观察到本作中对付BOSS所需要注意的几个要点

1 注意利用地形的掩护，有时候打一枪换一个地方容易令敌人摸不着头脑，在FPS模式下这是否很像“印第安人”版的《光环2》呢？

2 要想活捉敌人，就得先将其耐力槽尽量降至1/2或以下；

3. 不要妄图和一些强力的敌人用拳脚正面硬拼，因为他们不但有厚厚的铠甲，而且个别有刺还会扎手。所以与BOSS对决时，还是得以FPS模式的枪战为主。

Boilz Booty/波布

武器	散弹猎枪/Shotgun
小兵	10人

战法

这位波布是被赏金猎人在开场CG中抓获后扔在镇上监狱里的泡布(Blisterz Booty)的兄弟，此番前来是来劫狱的！这位老兄的最大优势在于威力强大的散弹猎枪，被完全套中一枪的话，至少要掉1/2体力。一开始我们应与其保持距离，先把碍手碍脚的小兵们全部解决掉。利用安置有汽油桶的障壁打掩护，以“炸弹狂”为主攻子弹。由于障壁的入口较小，所以往往一击能够消灭两三个蜂拥而上的小兵。剩下波布一人时，首先得与其保持距离，然后以“刺毛球+蓄电虫”的组合交替使用，这样一来波布就会被身上的刺毛球缠住而无暇开枪，而这个时候再集中火力攻击他，效果既安全又迅捷。



Jo Mamma/乔媽媽

武器	飞刀
小兵	战胜BOSS前数量无限

战法

地形是一个浅碟形的要塞，而且还有3层之高。无限冲出小兵的位置是2楼平台和其对面的两个水泥管，而BOSS的位置则在3楼左侧的平台上。我们必须先射击要塞大门一侧的电梯的按钮，才能搭乘其来到3楼右侧平台。守卫电梯的是两个重甲兵，用一般的方法对付它们太耗资源了，我们大可以利用大门右侧小道处的两个汽油桶来搞定他们。上电梯之前最好先尽可能地击落2楼水平线上的那些小兵，这样对付BOSS时可以不受打扰。BOSS的攻击方式十分单调，只会使用飞刀朝赏金猎人投掷。只要首先瞄准左侧平台的电缆开关发射蓄电虫，BOSS就会急忙赶去修理开关。这时连续使用2到3个刺毛球，这样就可以令BOSS在短时间内满地打滚没空修理开关。[illegible]



友情分享 不要妄图拼命狂按L键使用近战无敌的旋转神拳，因为每一次攻击和移动都会消耗不等量的耐力槽。在一场激烈的战斗中，耐力槽的多寡与赏金猎人的体力密切相关。

特稿 Special Article

文 阿修罗

万佛朝宗

恒河畔的神魔故事



印度神话体系

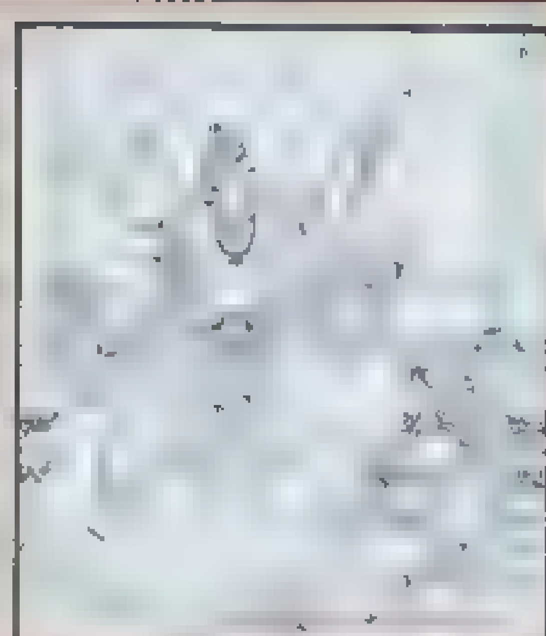


印度神话的形成与其本身的历史关系密切。大约公元前3000年左右，印度河流域出现文明。公元前2000年左右，一支南迁的雅利安人侵入印度，经过无数次战争后，他们的势力从印度河流域进入恒河流域，并大肆奴役当地的土著人。至此，印度河流域的土著文明遭到破坏以及改变。

公元前1500年至前600年左右，《吠陀经》问世，这是印欧语系诸民族中最为古老的一部文学著作。在其中，印度神话初次较为系统地组合起来。吠陀神话里所描述的最大的神是因陀罗，他是天帝，众神之首。据记载，因陀罗原本是带领雅利安人入侵印度的英雄，死后成为神，其神格化可以看作是吠陀诗人对于权利的一种附会。吠陀文化后期，印度产生了婆罗门教，种姓制度的出现是其权力更为集中的一个体现。

公元前六世纪左右，在各方面快速发展的印度进入列国时代。这一时期，旧的神话不断被编辑，新的神话又不断产生。宗教方面，出现了佛教与耆那教，而这两大教派又各自繁衍着不同的神话。公元前四世纪之前，印度最大的两部史诗出现——《罗摩衍那》和《摩诃婆罗多》。在这里，因陀罗等神的地位被削弱，印度神话基本上恢复了其最初的体系。

阿底提 Aditi



吠陀时代神话中无限的天空之女神，也是过去与未来之女神。她就是宇宙7大次元，就是无尽的天空，同时也是用光芒普照一切的生命的意识。她的名字拥有"无限"等意思。从神格上来说，她是因陀罗等吠陀大神的母亲，她所生的12位大神都被称为阿底提亚。

吠陀文化之后，阿底提的母神地位被削弱，变成了单纯的搜寻物品的守护者。

飞天 Apsaras



以华丽的舞姿娱乐天界众神的绝世美女，即敦煌壁画中著名的反弹琵琶的飞天，亦即"天女散花"中的天女。飞天是性格奔放的女神，身上只穿着一层薄沙，常和众神的乐师乾达婆一起出现。

★在"《PSO》系列"中，飞天是玛古的进化形态之一。来自《机动战士高达 第08MS小队》的吉翁军新锐MA阿普萨拉斯就是以"飞天"命名的，不过其攻击力却不如它的名字那么美丽，让第08MS小队的队员们吃了不少苦头。





▲敦煌莫高窟中的飞天形象是从丝绸之路传来的，对我国文化有着深远的影响。

火天阿耆尼 Agni



火神，名字就是"火"的古印度语，是炉火的神格化，世间的一切火焰都是他的化身。是清静与贤明之神，也是人神之间的中介者，同时也是婚礼和誓约仪式上的神圣见证人。在古印度拥有全部人口约五分之一的崇拜者，是仅次于因陀罗而最受崇拜的神祇。根据《梨俱吠陀》的记载，阿耆尼的头发是火焰，牙齿和下颚是黄金的，拥有3条或者7条舌头。

后来佛教吸收了阿耆尼，将其作为守卫佛教世界的十二天中的一尊，是东南方的守护神，同时也是地水火风四大神中的一名。他在佛教中的造型是浑身燃烧着烈焰的半裸老人，拥有两对手臂，手持棍棒、数珠和水瓶等多种法器。

★与火天之名相对应，游戏中经常会把与火有联系的地点、道具、人物命名为"阿耆尼"，无论是RPG还是ACT都可以见到这样的情形。比如"《洛克人X》系列"经常会有阿耆尼斯火山基地这样的地点出现，而Capcom最新的《鬼泣3》但丁所使用的一对魔刀中就有叫作"阿耆尼"的火刀。《数码恶魔传说 灭魔变》中绿川光配音的希特的恶魔化形象就是阿耆尼。

白象王 Airavata



大象的神王，也是八方神的坐骑，在众神搅动混沌之乳海制造甘露时从海中诞生，形象是长有4根象牙的无瑕白象。白象王的头领是掌管东方的大神因陀罗的坐骑，又被称为"云象"或"太阳的兄弟"。

www.plumbook.cn

阿修罗 Asura



"UCG"的小编，本文的作者……（主编以背后灵的形象突然乱入）以上统统都是不对的！阿修罗原本是印度北部的拜火教的光明神，属于善神。到了印度教，阿修罗则被归为了恶鬼一类中。在印度神话中，阿修罗是代表种种神秘抽象力量的恶神，与以自然现象人格化的提婆天神相对，后来成为了一切众神之敌以及恶魔的统称。佛教兴起之后，阿修罗被吸收进了负责守护西天净土的八部众（即天龙八部）之中，作为呼吸之神，被称为"阿素罗"、"非天"和"无酒神"等。在佛教的六道轮回中，位于人界上一界次的就是修罗界。（修罗界等级与天界相同，但有天福无天德。）

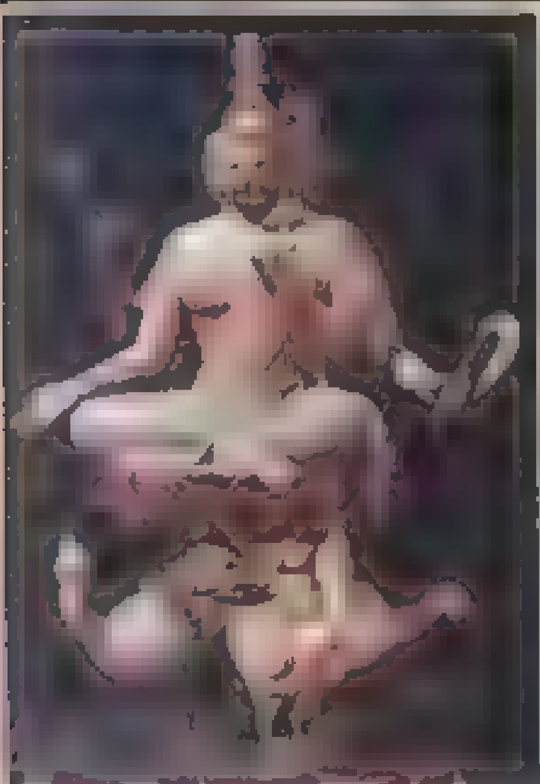
★阿修罗也是比较受欢迎的一个神话角色，比如大家熟知的《天空战记》就是以修罗王为主角的。在游戏中，当年SNK推出3D格斗游戏《侍魂2 阿斯拉斩魔传》主角阿斯拉其实也是可以写作"阿修罗"的，其他较为有名的阿修罗还包括《FF Ⅳ》中的召唤兽，以及《VR战士》的主角结城晶的必杀技"修罗霸王靠华山"，《战国无双》中伊达政宗有一把就叫"双龙阿修罗"，《真·三国无双3》中董卓的5级武器也叫"阿修罗"。

阿弥陀如来 Amitaba Nyurai



就是我们通常所说的如来佛祖，以及我们在各文学作品中经常听到佛教僧侣唱到的"阿弥陀佛"，汉语译为"无量寿佛"或"无量光佛"。大日如来（摩诃毗卢遮那如来）将自己所具备五智变化为五方五佛，各掌管一方世界。阿弥陀如来即为西方极乐世界的教主，有观世音与大势至两大菩萨作为协侍。阿弥陀如来在中国的影响力尤其大，不仅在佛教徒中深受崇拜，普通百姓也对其顶礼膜拜。这一点从《西游记》中如来佛祖超越了道教众神的崇高地位上就可以看出来。不过需要说明的是，"如来佛"这个说法其实是不正确的，因为"如来"与"佛"都是佛陀多种称号中的一种，也就是说"如来"和"佛"的意思是一样的，不用当作人名来理解。《西游记》中使用这种错误的命名方式或许是出于避讳的考量，具体原因这里就不再探讨了。另外，"佛祖"这种说法也不准确，"佛"代表佛陀，"祖"代表祖先，两者的概念是不同的。如果真要说"佛祖"，那就是在说佛的祖先，那肯定也不是阿弥陀佛（阿弥陀佛、大日如来等五智佛只是现在佛），在他之前还有很多佛。

梵天 Brahma



印度教三主神之一的创造神，与毗湿奴、湿婆相并列。传说梵天将象征宇宙原理的梵卵一分为二，创造了天地。关于梵天的神迹，除了创造世界以外，并没有太多记载。实际上由于印度教中对于毗湿奴和湿婆的崇拜更加昌盛，梵天作为最高神的地位并不是太明显。被吸收进佛教以后，通常都被认为是在释迦牟尼成佛前守护他的护法神；在密宗中，梵天是十二天中天界的主神。

★梵天因为是大神，所以在佛教昌盛的日本也颇受崇拜，在游戏中也因此可以经常发现一些以他命名的物品或者地点。《战国无双》中伊达政宗因为又名"梵天丸"，所以他有一把武器就是"龙神梵天丸"。

欢喜天象头神 Ganesa



幸福和智慧之神，作为商业神而受到现在很多印度人的崇拜。象头神是湿婆和雪山神女的儿子，形象通常为长着象头、大腹便便、骑着老鼠。他的象头并不是与生俱来的，关于其变成现在这个形象的来历也有很多说法，其中比较普遍的一种是：象头神阻止湿婆进入雪山神女的浴室而激怒了湿婆，湿婆因而斩掉了他的头；雪山神女对此悲伤不已，湿婆也感到了后悔，于是就近从路过的大象那里取来头颅为象头神安上。被吸收进佛教以后，以被感化的魔物之王的身分成为了护法神，正式的名称是"大圣欢喜自在天"，略为"圣天"或"欢喜天"。欢喜天有种夫妇二神合抱的像，作为民间的秘佛像而存在。欢喜天也因此得以作为夫妻和谐、送子神而受到崇拜。

★欢喜天因为是湿婆神的儿子，又是夫妇和谐之神，所以在动漫游戏中的登场频率也很高。除了《女神转生》这个系列的作品外，我们也经常能够看到他的身影，比如《孔雀王》和《3×3只眼》这两部和印度神话关系密切的漫画中就都有欢喜天的戏份。

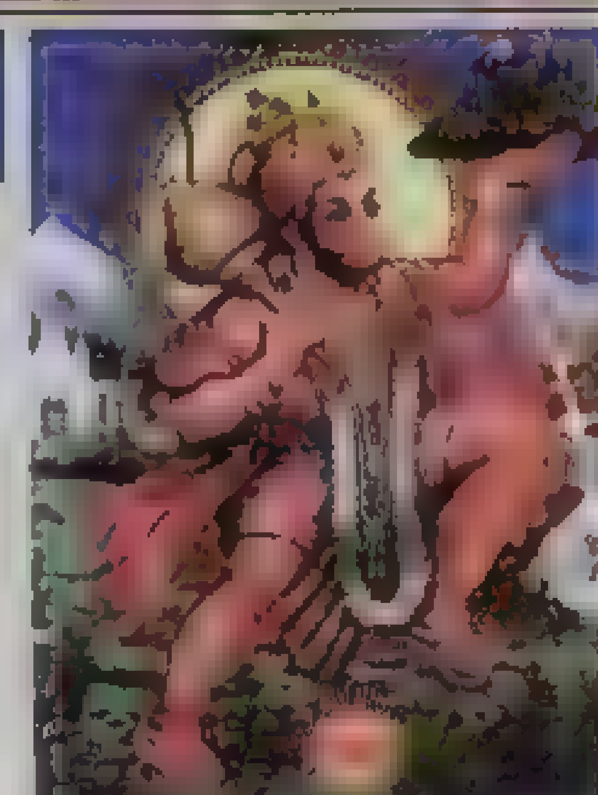
迦楼罗 Garuda

佛教天龙八部之一，金翅大鹏鸟，在印度神话中是毗湿奴神的坐骑。基本的形象是鸟首人身，背后长有羽翼，手为爪形。在佛教里，梵天、大自在天和文殊菩萨等经常化身为迦楼罗为人类进行乞雨、治病和制伏夙敌等有利的活动。民间传说岳飞就是金翅大鹏鸟的转世。

★在游戏中迦楼罗也经常登场，不过一般都不会是主角型的人物。最近有一个射击游戏叫作《长空超翼神》，其名字就是从"迦楼罗"而来。不过大家印象最深的应该还是《天空战记》里的迦楼罗王利加吧！

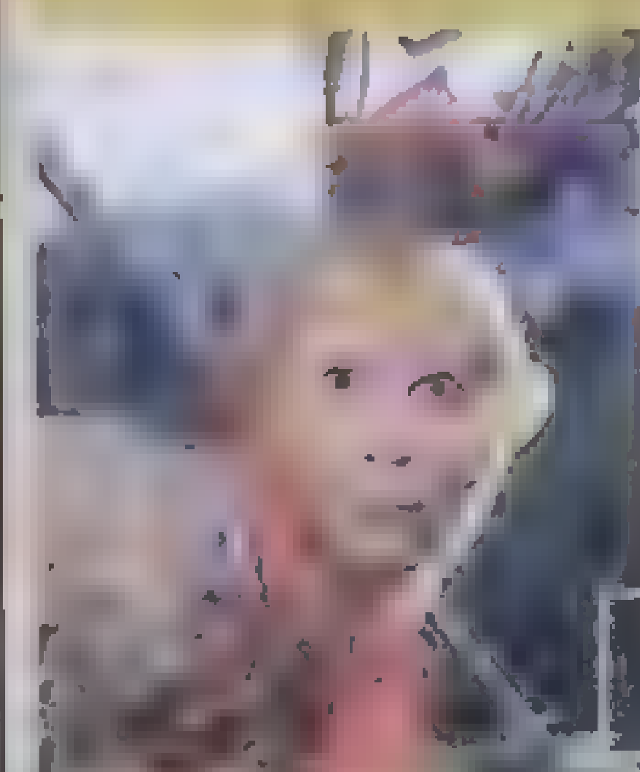


猿神哈努曼 Hanuman



根据《罗摩衍那》的记载，罗伽的罗刹魔王罗波那绑架走了英雄罗摩的妻子悉达，猿神哈努曼帮助他打败了罗波那救出了悉达。在传说中，哈努曼为了救悉达迁入了罗波那所在的罗伽，却被抓住、放火点着了尾巴。然而哈努曼却把自己的尾巴变长，随着他的尾巴的扫动，整个罗伽就成为了一片火海。还有传说哈努曼为了救重伤濒死的罗摩而前往喜马拉雅山寻找药草，结果因为不知道哪种药草才是有用的，只好把罗摩本人背到山下。哈努曼是曲艺师以及摔跤手的守护神。有一种说法是，中国民间传说中的齐天大圣孙悟空也是从哈努曼的原型演化而来的。

★如果游戏中用到了哈努曼这个名字，那么这个角色一定是以猿猴的造型出现的。《洛克人ZERO》中，在游戏中段突袭抵抗组织基地的就是这样的一只叫作"哈努曼"的火猴，其尾部如同传说中一样燃烧着火焰，招式却是取自孙悟空的分身术和金箍棒。



◀▶ 作为我国古代四大名著之一，《西游记》成功地塑造了孙悟空这个美猴王的形象，国内的电视剧版也堪称一大杰作，六小龄童将齐天大圣活生生地演绎了出来。



www.plumbook.cn

雷神因陀罗 Indra



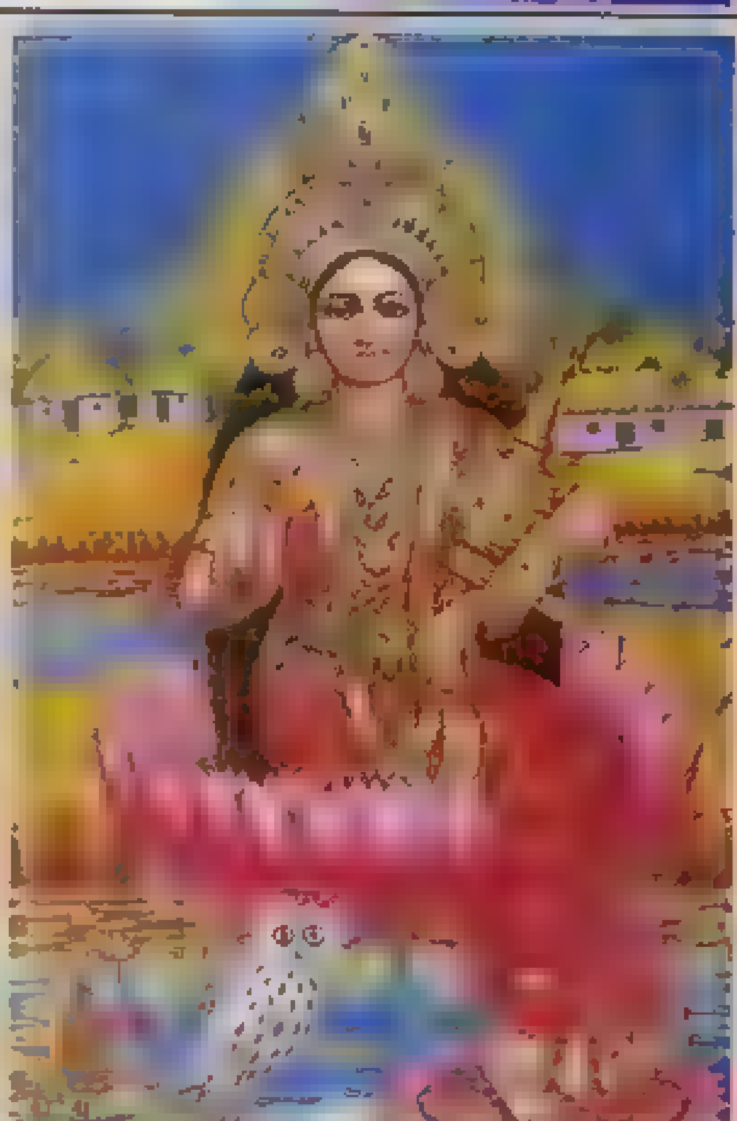
因陀罗是古印度的雷神，也是收录了大量众神的赞歌的《梨俱吠陀》中拥有最多赞歌一位古代神。因陀罗的形象是全身发出赤铜色的光辉，手持代表雷电的金刚杵，驾驶着双马拉的战车驰骋空中。据说其原型是雅利安的英雄，在死后神格化而成为了大神。因陀罗虽然作为理想化的战士是一个出色的战神，但是其性格却经常表现出暴力倾向，比如打坏了黎明女神的车、抢走了太阳神的车轮，而且还经常暴饮暴食。被佛教吸收以后成为了帝释天，是十二天中东方的守护神。

★因陀罗是大神，又具有雷电的神力，所以注定要经常被游戏所引用。在即将发售的《数码恶魔传说 天魔变2》中，己方新登场的同伴角色罗尔德的恶魔化身就是因陀罗。

爱神卡玛 Kama

印度的爱神，形象是背后生有羽翼、手持弓箭的青年。传说湿婆神沉浸在冥想之中，忘记了关爱自己的妻子雪山神女。卡玛见此情形就像用爱之箭唤回湿婆的心。但是处于无意识状态下的湿婆出于自我防卫的能力睁开第三只眼，神力的光芒将卡玛烧成了灰烬。佛教中的爱染明王和与卡玛在形象上有一定的相似之处，不过没有证据表明爱染明王是卡玛被吸收进佛教中后的形象。

吉祥天 Laksmi



吉祥天是毗湿奴神的神妃，是掌管财富、幸运、丰收以及家庭和睦的女神。当毗湿奴神以10种化身的姿态出现时，吉祥天也会变成相应的形态随侍其身边。"吉祥天"是拉克斯米神被吸收入佛教以后的名字。她的基本形象是坐在浮于水面上的火红莲花之中，两旁有代表神圣的象不停喷水。传说吉祥天还有一个姐姐叫"不吉祥天（阿拉克斯米）"。

太阳神弥陀罗 Mitra

弥陀罗是印度神话中的太阳神，有种说法是弥陀罗"就是佛教中弥勒菩萨名字的来源，还有说法阿弥陀佛（即无量光佛）和大日如来的崇拜其实也来源于弥陀罗。弥勒菩萨（我国民间通常称为弥勒佛），是释迦佛预言的会在五十六亿七千万年以后成佛的菩萨，即未来佛。（从这种说法上来看，把弥勒菩萨称为佛的时机还没有到呢。）在中国和日本的佛教中，弥勒以未来佛的身分常以如来的形象出现，而在尼泊尔佛教中则是一般的菩萨造型。对于中国百姓来说，大腹便便、双耳垂肩、慈眉善目的菩萨形象就是最能为大家普遍接受的弥勒形象了。

他化自在天 Mara

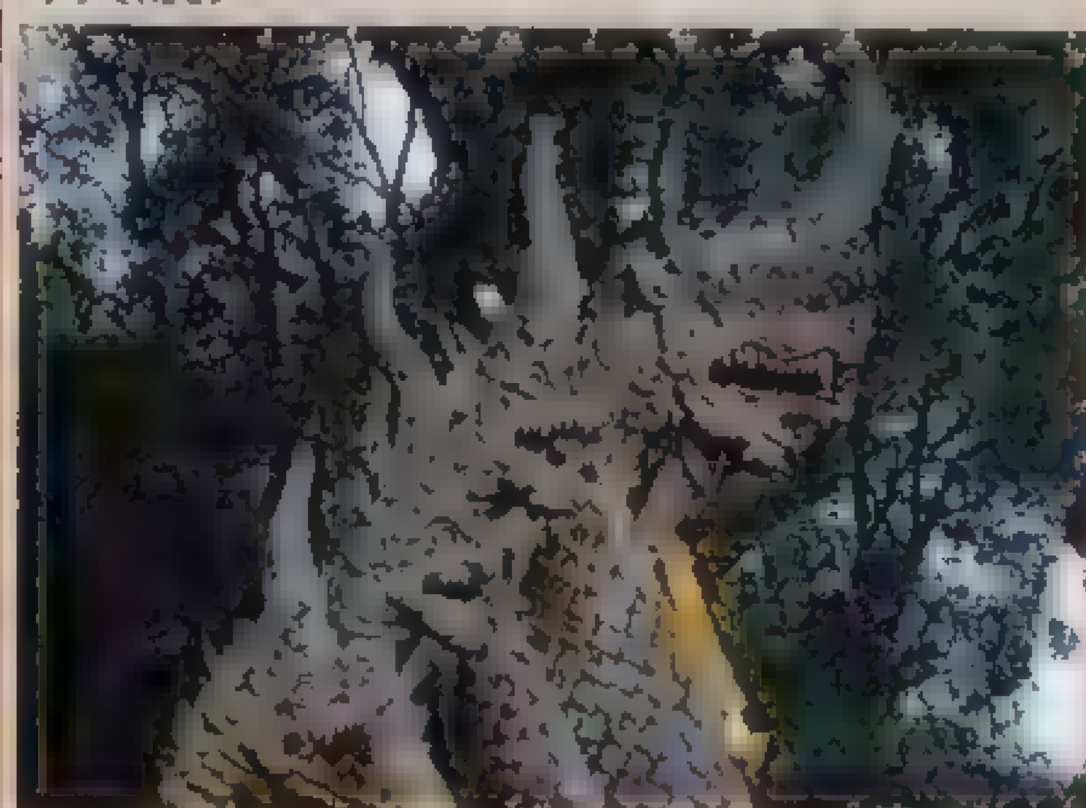


他化自在天是佛教中的恶魔，即印度神话中的魔罗，注意要和原型为湿婆的大自在天区别开来。魔罗经常变成佛的模样去诱惑或者威胁修行者，想要阻挠他们的修行。另外还有说法是，魔罗在古印度语中代表男根，代表阻碍觉悟的烦恼的意思。而"他化自在天"这个名字表示他能够随意把别人的乐事变成自己的东西，象征着欲望。他化自在天居住在须弥山世界最下层的欲天中的最上层，亦即他化自在天界。因为这个欲界一共包含了六个世界，而他化自在天是这六个世界的教主，所以他又被称为"第六天"或者"第六天魔王"。在密宗的曼荼罗中，他化自在天隶属于十二天中风天的麾下，拥有很高强的武力，是佛法的守护神。

★说他化自在天或者魔罗可能一般玩家还不熟悉，但是只要提到"第六天魔王"，日式游戏的玩家应该就都明白了。因为织田信长曾经焚毁了佛教的圣山比睿山，所以被日本佛教界称为"第六天魔王"，因此只要是与日本战国有关的游戏都不会少得了"第六天魔王"的！

蛇王 Naga

"那迦"是印度神话中一种半神的蛇，形象通常为支起前半身的眼镜蛇，或是上半身为人身、下半身为蛇形的生物。其中那迦部族的王叫作"那迦罗伽"，被称为"龙王"。传说龙王有7个头（一说为千首），最有名的是载着毗湿奴浮于乳海之上的阿难陀和支撑大地邪刹。佛教天龙八部众里的龙王指的就是那迦一族。（天龙八部的每一部都指的是总称，而不是特定的某一个人物。）



★蛇王的信仰不仅对东方文化有深远的影响，也经由印度和波斯国之间的交流传到了西方。在《魔法门之英雄无敌》和《暗黑破坏神》等欧美奇幻游戏中也屡见它们的身影。

楼陀罗 Rudra

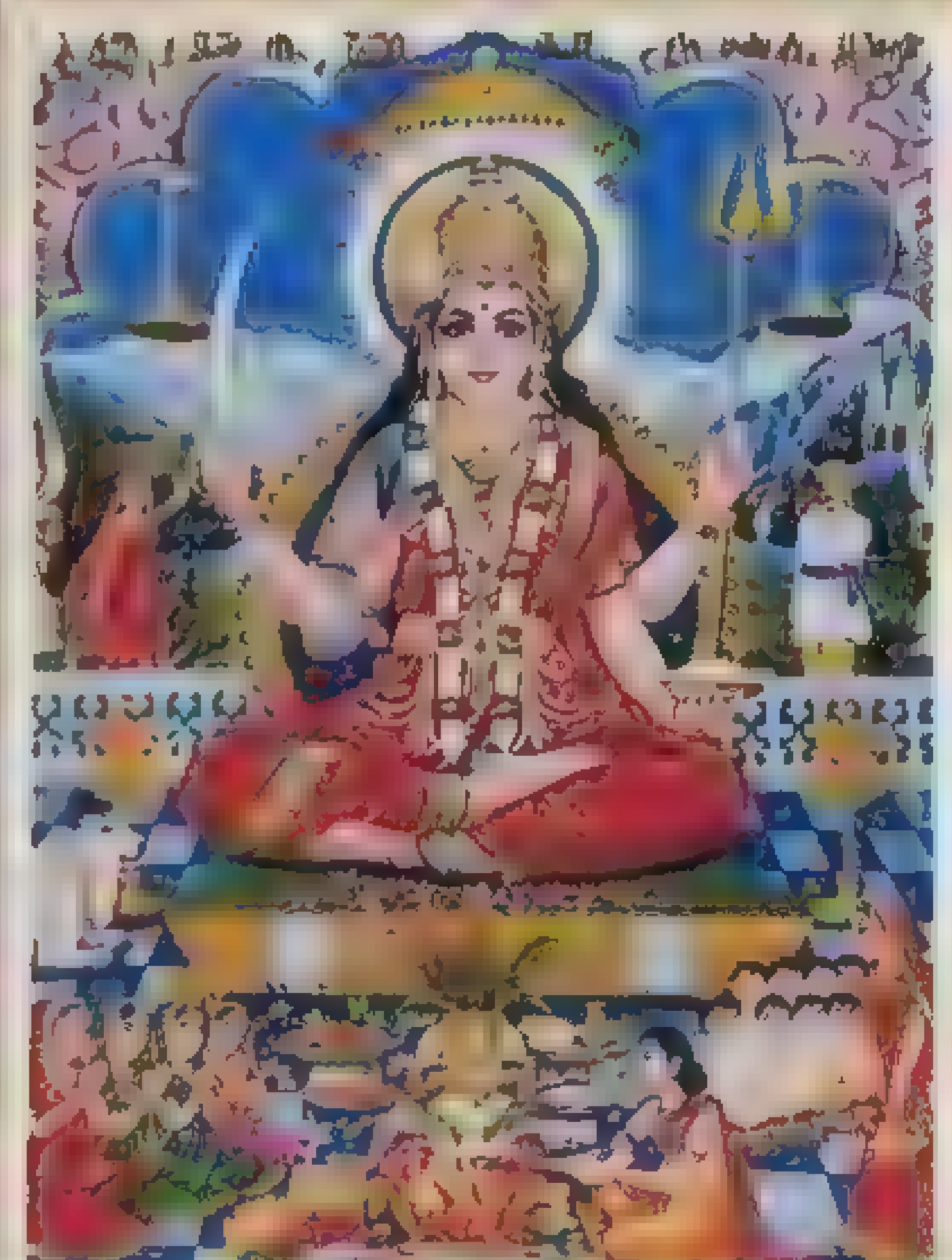
印度教古神之一，据传说是湿婆神的前身。楼陀罗是暴风之神，名字的含义是"吼叫"，常以雷鸣电闪使人们惊恐不已。楼陀罗还被认为是时间和死亡之神，能给神、魔、人带来疾病。他是神射手，以"年"为弓、疾病为箭，箭不虚发，中者必罹患重病，或者死亡。另一方面，楼陀罗又是掌管降雨，为人们带来丰收、让人们不受疾病困扰的神祇。

★楼陀罗是湿婆的前身，具备风雷之力，所以也相当受玩家欢迎。漫画《鬼神童子》中前鬼早期的绝招就是以楼陀罗命名的落雷攻击；SFC时期Square公司推出了一款人气很高的RPG《鲁多拉的秘宝》，其中"鲁多拉"其实就是"楼陀罗"；前面提到了《鬼泣3》中的大刀阿鲁尼，与之相对的就是风属性魔刀楼陀罗。

雪山神女 Parvati

雪山神女是湿婆大神的神妃，也是喜马拉雅山的女儿、恒河的妹妹。她是象征夫妇和美的女神，通常都和湿婆神一起出现。按照传说，雪山神女为了开玩笑而从背后用手遮住了湿婆的双眼，结果导致天地一片漆黑，生物陷于恐慌之中。这时湿婆额头的第三只眼打开了，世界重新恢复了光芒。

★雪山神女本身很少出现在游戏中，人们对她的印象比较深刻的是《3×3只眼》中的女主角佩的另一重人格三只眼帕凡缇。不过她另外的两个恐怖化身难近母和迦利却经常被引用。

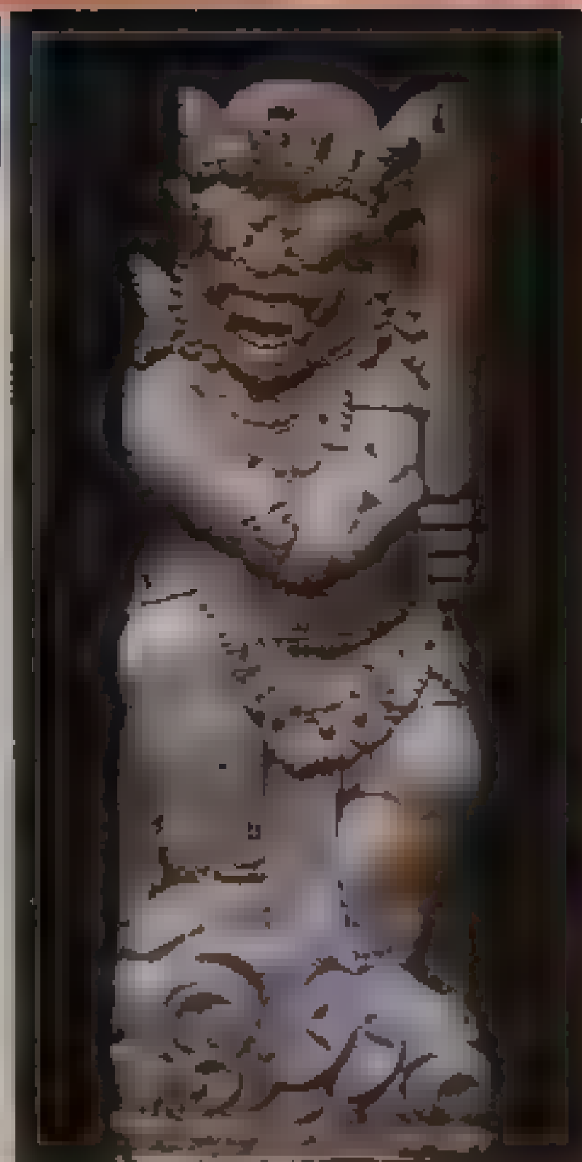


辩才天 Sarasvati

在印度神话中是学问和艺术的女神，梵天的妻子。最初是一条叫作萨罗萨伐底的河流的女神，后来和语言的女神同化才成为现在的学问以及艺术的女神。被吸收进佛教以后被称为"辩才天"，又作"辩财天"和"弁才天"。传到日本以后，日本人又将弁才天和本土神灵、中国神灵以及其他一些佛教神灵一起合称为"七福神"，性质有些类似中国的"八仙"，通常代表吉祥如意。

www.plumbook.cn

罗刹天 Raksasa



罗刹原来只是与神和人类作对的种族的代名词，后来成为了一种恶鬼。在《罗摩衍那》中有很多关于罗刹做坏事的故事。在佛教中，罗刹也大多被当作恶鬼，不过最后的结局依然是受到佛法感化、成为了佛法的守护者。罗刹天在密宗里是十二天之一，是西南方的守护神，也是佛教道场的守护神。罗刹一般的形象是骑着狮子、身穿铠甲、右手持剑、左手结剑印。罗刹的女性被称为罗刹女，形象不是恶鬼，而是天女。罗刹女中最有名的是普贤菩萨座下的十罗刹女。《西游记》中牛魔王的妻子铁扇公主就是罗刹女，在火焰山那里给唐僧师徒带来了不少麻烦。

水天伐楼那 Varuna

从吠陀时代流传下来的古代神。根据吠陀文献，伐楼那神掌管天条、法规，也包括自然界和人间世界的秩序。因此他是监视人类、负责施与惩罚的司法神。在后世的神话中，伐楼那失去了司法神的性格，成为了西方以及掌管河海的治水之神。《摩诃婆罗多》中说，伐楼那住在大海中心，世上所有的河流都要听从其丈夫大海的命令。被吸收进佛教以后，他被称为水天，是十二天中的西方神。

风天伐尤 Vayu

伐尤是《梨俱吠陀》中记载的代表性的自然神之一。他的形象是驾驶着由很多匹马拉的光辉马车，有时候也会当作因陀罗的车夫。被吸收进佛教以后，风天在密宗里是十二天之一，位于胎藏界和金刚界两部曼荼罗中：在胎藏界曼荼罗中属外金刚院西北方；在金刚界曼荼罗中则属于外金刚部二十八天的西方。同时风天也是地水火风四大神之一。

毗湿奴 Vis…



在吠陀时代，毗湿奴只是单纯的太阳神；后来随着随着各地土著神的一体化才成为了维持全宇宙的大神。在印度教中，他和梵天、湿婆并列为三大神，其中他是最神圣的一位。梵天创造宇宙，毗湿奴维持，而湿婆则负责破坏。湿婆和山岳的关系很深，而与此相对，毗湿奴与海洋有很深的关系。传说毗湿奴肤色青黑，长着4只手臂，有10种不同的化身。他的妻子是吉祥天。

夜叉 Yaksa



夜叉原本是印度神话中的精灵，男性有着强壮的身体，女性则是妖艳的美女。在印度教中，夜叉属于恶鬼。但是实际上他们的性格是对善人施以恩惠，对恶人才杀而食之的。一般来说，夜叉居住在自己的领地内，不会随便与人类或者众神为敌。在佛教中，夜叉一族是天龙八部之一，负责守护佛法。此外，还有很多杰出的夜叉在佛教中担任着更高的神职，比如金刚夜叉明王、诃利地母，四天王中的增长天和毗沙门天（多闻天）也是夜叉一族的。在中国的民间传说中，夜叉多以凶恶的形象出现，最著名的就是《封神演义》和《西游记》中的巡海夜叉了。

韦驮天 Skanda

印度神话中湿婆之子，军神私建陀被吸收进佛教以后而产生的神。（韦驮亦作"违驮"，"违"的繁体字和"私建驮"中"建"字形相近，应该是在流传过程中讹传而来的。）韦驮天是四大天王中增长天的下属，是佛法的守护神之一。传说释迦牟尼在生前曾答应在自己死后给帝释天一颗佛牙以作供养，但是当帝释天在释迦去世后持七彩宝瓶准备取佛牙的时候，却有罗刹鬼出现抢走了佛牙。韦驮天奋力追赶，夺回了佛牙。正因为这个故事，韦驮天一般被用来指代那些跑得很快的人。其为世人所熟知的形象是双掌合十、横持宝杵的披甲武将，这应该是受到了道教文化影响的结果。

湿婆 Siva



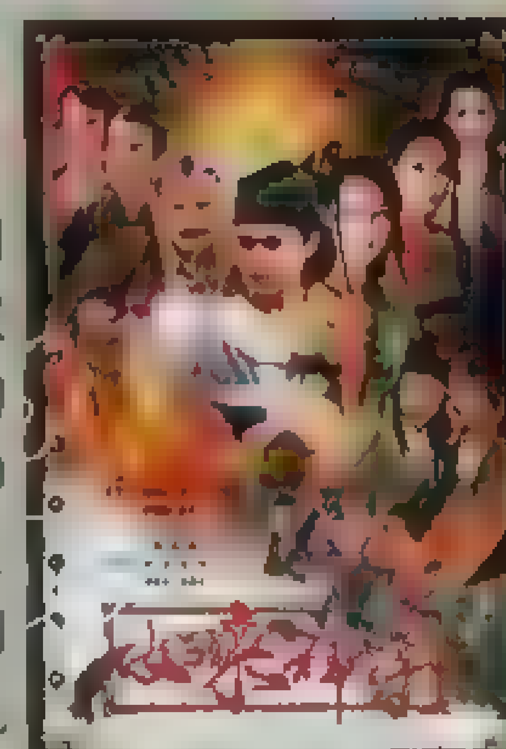
印度教的三主神之一，是破坏和再生之神，他也是林伽（生殖崇拜象征物）的创造者、舞蹈之神。他的形象是长着青黑色的头颅，有4只手臂，额头有如同新月一般形状的闭上的第三只眼。传说当湿婆睁开第三只眼的时候，他所看到的一切都会被烧毁。湿婆是三大神中最复杂的一位神，其性格多变，而且往往呈现出两种极端的趋势。湿婆神被佛教吸收以后分化成了很多不同的神，其不同的个性都独立了出来，比如其破坏、善战的性格成为了大黑天，并且在密宗里具有大日如来化身的重要地位，而取自另一个性格的大自在天则负责掌管喜怒哀乐、守护佛法。

毗沙门天 Vaisrarana

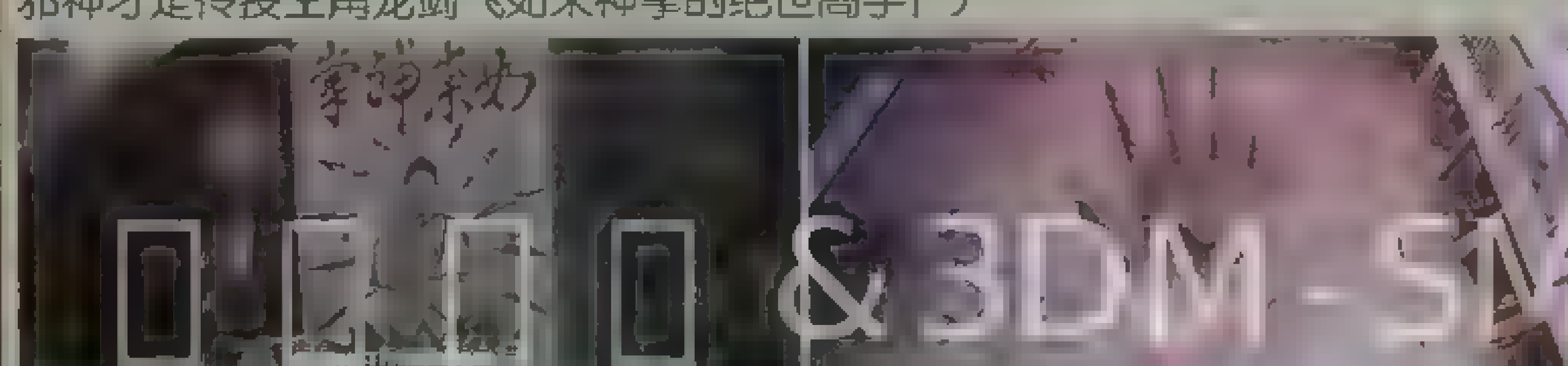
印度神话中的财宝神被佛教吸收以后而产生的神，又叫"多闻天"，是守卫佛教世界的四天王（我国民间俗称"四大金刚"）之一，在密宗中是十二天中八方神中北方的守护神，也是守护《大般若经》的十六善神中的一位。毗沙门天的一般造型是一手持戟一手托宝塔、表情忿怒的铠甲武士，因此在中国也有人把他附会为传统文化中哪吒的父亲托塔天王。传说在唐朝时，西域人进攻重镇安西时毗沙门天曾显圣于城楼之上，因此被皇家尊为战神。这一文化也随着日本遣唐使带到了东瀛岛国。在日本，毗沙门天的战神地位得到了人们进一步的承认。而由于其财神的身分，他也得以跻身于"七福神"之中。

★毗沙门在日本无论是民间还是上层人物都很崇拜他，因此出现频率很高。不过在游戏中，毗沙门天一般都作为战神出现。比如说到战国时代就少不了上杉谦信的"毗"字旗，"《鬼武者》系列"中明智左马介的终极武器都是毗沙门剑。

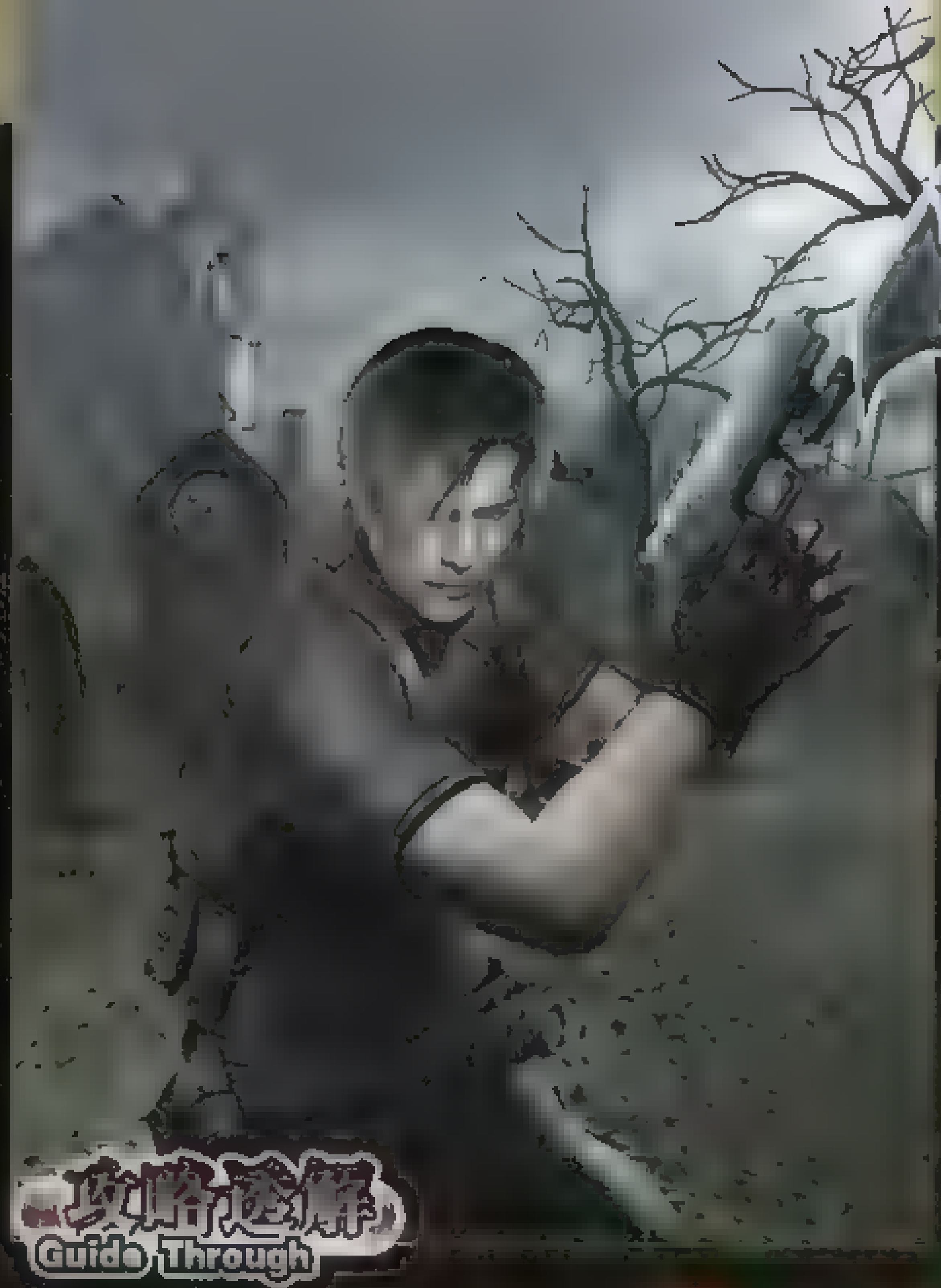
万佛朝宗的来历 附录



现在大家都很熟悉"万佛朝宗"这招必杀技的名字了。它的来源其实是粤语残片《如来神掌》中的武林最高绝学"如来神掌"的最后一式。《如来神掌》是对香港武侠片有着深远影响的作品，改编自上官虹在明报上连载的小说（最初的数集则改编自柳残阳的《万佛掌》）。当中的武林绝学如来神掌共有九式：佛光初现、峨嵋佛灯、佛问迦南、佛我同在、佛法双因、西天迎佛、佛光普照、佛法无边、万佛朝宗。《如来神掌》拍过很多部作品，当中数度更换了演员。上世纪九十年代，刘德华和王祖贤拍过现代版的《摩登如来神掌》，最新的作品是由朱茵、张智霖和刘兴等人主演的电视版，香港著名漫画大师黄玉郎也画过以《万佛掌》原作为基础改编的《如来神掌》。除此以外，"如来神掌"和"万佛朝宗"还经常出现在其他香港的影视、漫画中，比如《风云》中释武尊使用的就是如来神掌，周星驰的作品中也经常见到它们的身影。在最新的《功夫》里，周星驰扮演的小混混就是用如来神掌的绝招将火云邪神彻底击败的。（在原作中，火云邪神才是传授主角龙剑飞如来神掌的绝世高手！）



3DM-SMV
www.plumbook.cn



biohazard 4

两年的等待终于结束，Capcom 为我们带来了全新的《biohazard》！请跟随本次的攻略一同体验吧！

biohazard 4	Capcom	ACT
NGC	预定2004年1月27日	日版
		推荐玩家年龄 17岁以上

里昂的任务指南

基本操作

左摇杆	角色移动	R+B	装填弹药
十字键	角色移动	X	调出菜单
L	抽出匕首	Y	给艾什莉下命令
R	装备武器	Z	地图
A	确认（配合L/R键为使用武器）	C（右摇杆）	狙击枪或火箭筒时瞄准镜的放大缩小
B	奔跑／取消	START	游戏暂停
↓+B	快速转身		

游戏的操作方法与系列作品一样，但视点的变更可能会让刚刚接触本作的人有些不太习惯。不过这也是测试自己对FPS类游戏适应度的好机会。如果觉得头晕，可以在游戏一段时间之后适当休息一下眼睛，会对缓解头晕有很大帮助。本作采用的是与《鬼泣》类似的关卡制，

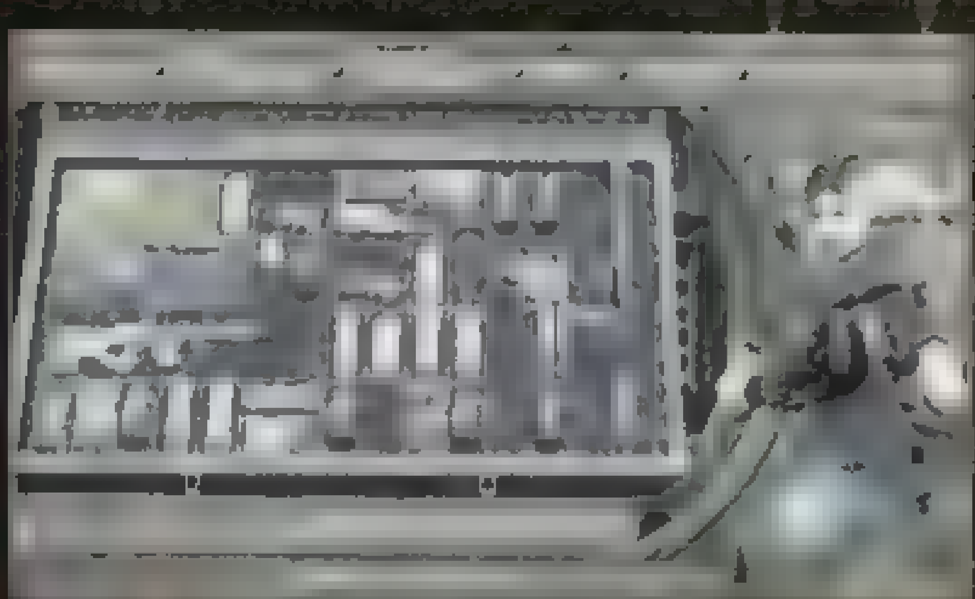


共有6个关卡，除了最后一个关卡之外，每个关卡部分为数个章节，初次游……游戏长……，因此……任何阻碍……《biohazard 4》的生理问题出现。

游戏进行

本作已经彻底变成了一款追求感官刺激，吸引玩家不断挑战自我的高品质冒险动作射击游戏。系列当中一直存在的谜题部分在本作中被弱化到无穷小，在游戏中基本上没有什么“难”的谜题（游戏中出现的谜题答案将在后面的攻略中列出）。游戏以关卡制的形式展开，只需要根据地图（Z键）的指示，就能够一步一步地完成游戏。白圈红点一闪闪的地方即是里昂的下一个目的地。按L/R键就能够放大缩小地图，非常方便。

装备与道具



本作的道具栏据说有些像PC上的著名……《……黑破坏神II》，你要像收拾自己的抽屉一样把尽可能多的道具“塞”到你的道具栏里。道具栏可以升级，最大可以达到……格，即使道具栏满了，在捡到回复道具的……也可以即时使用，非常方便。你也可以把现有的道具扔掉，不过一定要谨慎，因为一旦扔掉就再也捡不回来了。

本作用来推进游戏进程的“关键道具”是不会占用道具栏的，这种道具被归到“Keys Treasures（键宝）”当中去。当你调查某个机关，如果你已得到了相应的关键道具，就会自动使用。

除了关键道具之外，在游戏中得到的金银财宝也是被归在“Keys Treasures（键宝）”里，这些宝贝之间也有一些特别的联系，比如可以组合之后再卖个好价钱。所以，当你得到了比如“两边有凹槽的啤酒杯”或者“有凹槽的招财猫”的时候，先别急着出手，看看手中的宝石有没有可能与这些东西组合在一起，价格会成倍地上涨哦。

黄色药草



本作中新增加了一种黄色药草，它能够增加里昂或者艾什莉的体力上限值。黄色药草不可以单独使用，必须与绿色药草混合起来才能使用。当红、绿、黄三色混……补满血还可以增加体力上限值，可算是最强的回复道具。若卖给商人，也值10000块，足见其珍贵程度。

战斗

当按下R键让里昂举枪瞄准的时候，里昂就会自动位于屏幕左下方的位置，而把其他地方都让给你来进行瞄准射击。在游戏中出现的每一种枪械都带有红外线辅助瞄准装置，但与其他类似的动作射击游戏不同的是，由于里昂站位的关系，举枪之后的初始瞄准的准心并不会像你所想的那样是在画面正中央，而是会根据不同的武器略有偏差，并且子弹射出的角度也不是像FPS那样“从玩家的角度射出的”，了解这一点在战斗中非常重要。红外线辅助瞄准装置在瞄准了游戏中任何可以射击的目标时都会用一个小红点来表示，如果你的手够稳，尽量往敌人的头部瞄准吧。

在游戏中会出现各种各样的人类敌人，这些完全被寄生虫所控制的家伙会拿着镰刀、叉子、斧头等工具来用一切手段伤害里昂，他们的弱点都是头部（后期会出现戴着钢盔或铁面具的敌人），命中头部会对他们造成最大的伤害。命中头部之后，敌人们偶尔会抱头痛呼，这时接近他们会有绿色A键不断闪动的按键提示，里昂会很……地把……踢飞，这一招也是带有以里昂为……



▲与艾什莉同行时还要提防她被敌人抓走，如果被抓走就要在她被带出所在的场景之前救回她，否则就GAME OVER

心的170°范围内群体攻击效果的，所以在被敌人围攻时特别有效。如果你命中敌人的腿部，敌人会半跪在地上，这时也能一脚踢飞他们（在游戏后期对穿着黑袍的敌人时攻击方式会有所变化）。

在试玩版中需要进入菜单才能装备的匕首这次被非常体贴地设定为用L键装备，匕首的攻击力不高，但攻击范围还不错，虽说在游戏中的最大作用是砍破箱子、木桶等等，但在游戏后期与克劳撒的近身战中，匕首还是能够发挥相当威力的。

第……关的后期，会有一种被爆头之后从体内爬出非常恶心的寄生虫的敌人，对付所有这种寄生虫，都有一种相对比较简单的办法，那就是扔闪光弹（Flash Grenades），寄生虫怕光，一见光就死。

商人

在游戏的各个区域都有武器商人，他能……里昂提供武器弹药以及回复道具的补给。里昂获得这些东西的代价就是在战斗中获得的金钱。商人提供的武器价格都不菲，而你也可以把自己在村庄里搜刮的金银财宝甚至手中的武器弹药卖给商人，但武器的卖价往往要打个对折，所谓的“发战争财”就是这样了。

在前面提到过我们可以把某几件宝贝先组合在一起再卖给商人，但往往我们很难判断手中的宝贝到底有没有达到它的“最大价值”，在这里有一个小窍门，那就是当卖给商人之后，商人若说“I will buy it at a high price!”，就表明这件宝贝已经可以出手了。

商人是可以被里昂干掉的，但干掉他之后，在这个区域内就再也不会有商人出现了。



隐藏要素

标题画面时的小秘密

通关后用C键可以移动标题画面的背景图案，R键是放大背景图案，L键是缩小。

副任务（SUB MISSION）

在第一关里会接到一个“副任务”，从商人那里买到了藏宝图之后就会发现地图上多了一些蓝点，这些蓝点就是蓝色的小挂牌，一共15个。全部找到并击破它们，在随后的商人那里就可以免费得到一把升了级的Punisher。

Professional 难度

通关一次之后，就会追加高一级的Professional难度。

隐藏模式 Assignment Ada

通关一次之后得到。这是一个有完整剧情的模式，主角是艾达，目的是在岛上取得5个寄生虫的样本后前往规定地点乘直升机离开。最后的BOSS是克劳撒。比起里昂来说艾达的行动速度更加敏捷，但防御值和体力值要低一些，很容易就会GAME OVER，并且艾达的武器中没有具备大范围杀伤力的，在被围攻时要特别注意。完成这个模式之后，就可以在正篇游戏里的商人那里买到价值100万的Chicago Typewriter。

隐藏模式 The Mercenaries

通关一次后得到“The Mercenaries”即佣兵模式。最初只可选里昂，共有4个关卡。在一定时间内连续杀敌数越多分数越高，时间结束则宣告游戏结束，因此玩家要不断地在关卡内



寻找可以增加时间的特殊道具。游戏结束后会给出评价，得分越高评价越高，最高评价是5颗★。这4个关卡分别是村庄、城堡、岛上基地以及水上世界。以4颗★的评价完成上述关卡会得到艾达、克劳撒、汉克（第四生存者）以及威斯克。这几位角色的初始武器道具和各自的能力都不相同。全部角色都以5颗★的评价完成所有关卡，会在正篇游戏的商人那里免费得到强大的Hand Cannon，这也是本作中最难得到的一把武器。

隐藏服装

通关一次之后，再次游戏时会提示你在“Special”和“Normal”中选择。选择第一个，里昂就会身穿2代中的R.P.D.警察制服出场，而艾什莉和艾达的服装也会和正常游戏时不一样。



最终BOSS战的秘密

最终BOSS有4条腿，如果先将它4条腿上的“眼睛”破坏，然后再干掉BOSS，就会得到41万的报酬，而不是直接干掉BOSS之后的10万。

© CAPCOM CO., LTD 2005 ALL RIGHTS RESERVED
www.plumbook.cn

武器系统

武器在本作中的地位是相当高的，可以说整个游戏的过程就是你手中武器升级的历程。[illegible]



▲Broken Butterfly [illegible]

升级 游戏中的武器性能最多被细分为4个单项，分别是Fire-power（火力）、Fire Speed（射速）、Reload Speed（装填子弹的速度）以及Capacity（装弹数）。这几个单项都可以单独进行升级，而当一把武器的全部单项都升到最高级之后，就会出现Exclusive Upgrades（专有升级项），这个"专有升级项"往往都是对武器的最大弱点进行彻底的改造。

Handgun



价格：8000

火力

级别	威力	升级价格
Lv.1	[illegible]	–
Lv.2	[illegible]	7000
Lv.3	[illegible]	10000
Lv.4	[illegible]	[illegible]
Lv.5	[illegible]	[illegible]
Lv.6	[illegible]	[illegible]

射速

级别	速度	升级价格
Lv.1	[illegible]	–
Lv.2	[illegible]	5000
Lv.3	10	[illegible]

装弹速度

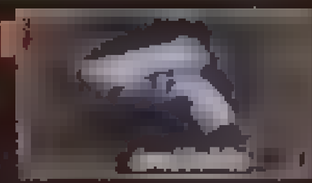
级别	速度	升级价格
Lv.1	52	–
Lv.2	44	4000
Lv.3	26	10000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv.1	10	–
Lv.2	13	4000
Lv.3	16	6000
Lv.4	19	8000
Lv.5	22	10000
Lv.6	25	12000

专有升级项	价格
[illegible]	57000

Punisher



价格：20000

火力

级别	威力	升级价格
Lv.1	0.9	–
Lv.2	[illegible]	10000
Lv.3	[illegible]	15000
Lv.4	1.5	20000
Lv.5	1.7	25000
Lv.6	1.9	35000

射速

级别	速度	升级价格
Lv.1	14	–
Lv.2	12	10000
Lv.3	10	20000

装弹速度

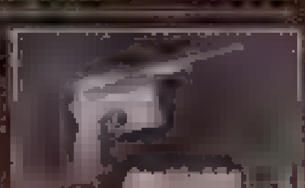
级别	速度	升级价格
Lv.1	51	–
Lv.2	44	8000
Lv.3	25	18000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv.1	10	–
Lv.2	13	8000
Lv.3	16	10000
Lv.4	20	15000
Lv.5	24	18000
Lv.6	28	24000

专有升级项	价格
[illegible]	40000

Red9



价格：14000

火力

级别	威力	升级价格
Lv.1	1.4	–
Lv.2	1.7	15000
Lv.3	[illegible]	20000
Lv.4	2.4	[illegible]
Lv.5	2.8	[illegible]
Lv.6	3.5	[illegible]

射速

级别	速度	升级价格
Lv.1	16	–
Lv.2	14	10000
Lv.3	12	15000

装弹速度

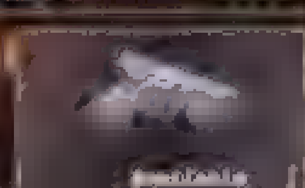
级别	速度	升级价格
Lv.1	71	–
Lv.2	65	[illegible]
Lv.3	50	10000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv.1	8	–
Lv.2	10	[illegible]
Lv.3	12	8000
Lv.4	15	12000
Lv.5	18	[illegible]
Lv.6	22	22000

专有升级项	价格
火力增至5.[illegible]	80000

Blacktail



价格：24000

火力

级别	威力	升级价格
Lv.1	1.6	–
Lv.2	1.8	15000
Lv.3	2.0	18000
Lv.4	2.1	24000
Lv.5	2.7	30000
Lv.6	3.0	40000

射速

级别	速度	升级价格
Lv.1	[illegible]	–
Lv.2	[illegible]	10000
Lv.3	9	20000

装弹速度

级别	速度	升级价格
Lv.1	51	–
Lv.2	44	[illegible]
Lv.3	25	[illegible]

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv.1	15	–
Lv.2	18	8000
Lv.3	21	10000
Lv.4	25	15000
Lv.5	[illegible]	20000
Lv.6	35	25000

专有升级项	价格
火力增至3.4	80000

Matilda



价格：70000

火力

级别	威力	升级价格
Lv.1	[illegible]	–
Lv.2	1.2	15000
Lv.3	1.4	17000
Lv.4	1.6	20000
Lv.5	1.8	25000
Lv.6	2.0	35000

装弹速度

级别	速度	升级价格
Lv.1	52	–
Lv.2	44	[illegible]
Lv.3	26	15000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv.1	15	–
Lv.2	18	7000
Lv.3	21	10000
Lv.4	24	12000
Lv.5	27	16000
Lv.6	30	20000

专有升级项	价格
装弹数增至100	35000

备注：[illegible]

Shotgun



价格：20000

火力

级别	威力(近)/(远)	升级价格
Lv.1	4.0/1.4	–
Lv.2	4.5/1.[illegible]	15000
Lv.3	5.0/1.[illegible]	20000
Lv.4	6.0/2.2	25000
Lv.5	7.0/2.5	30000
Lv.6	8.0/3.0	45000

装弹速度

级别	速度	升级价格
Lv.1	91	–
Lv.2	73	7000
Lv.3	45	15000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv.1	6	–
Lv.2	8	[illegible]
Lv.3	10	10000
Lv.4	12	[illegible]
Lv.5	15	15000
Lv.6	19	20000

专有升级项	价格
威力(近)增至6.0	[illegible]

Riot Gun



价格：20000

火力

级别	威力(近)/(远)	升级价格
Lv.1	5.0/2.0	–
Lv.2	5.5/2.3	20000
Lv.3	6.0/2.[illegible]	24000
Lv.4	[illegible]	[illegible]
Lv.5	7.0/3.5	32000
Lv.6	8.0/4.0	50000

装弹速度

级别	速度	升级价格
Lv.1	91	–
Lv.2	73	[illegible]
Lv.3	45	20000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv.1	7	–
Lv.2	9	10000
Lv.3	11	12000
Lv.4	13	15000
Lv.5	15	20000
Lv.6	17	25000

专有升级项		
威力(近)	威力(远)	价格
10.0	8.0	120000

Rifle



价格：12000

火力

级别	威力	升级价格
Lv.1	4.0	–
Lv.2	5.0	10000
Lv.3	6.0	12000
Lv.4	8.0	20000
Lv.5	10.0	25000
Lv.6	12.0	35000

装弹速度

级别	速度	升级价格
Lv.1	71	–
Lv.2	58	8000
Lv.3	35	18000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv.1	5	–
Lv.2	7	6000
Lv.3	9	8000
Lv.4	12	12000
Lv.5	15	18000
Lv.6	18	25000

专有升级项	价格
威力增至18.0	80000

Rifle (Semi-Auto)



价格：35000

火力

级别	威力	升级价格
Lv.1	7.0	–
Lv.2	8.0	15000
Lv.3	9.0	18000
Lv.4	11.0	24000
Lv.5	13.0	30000
Lv.6	15.0	40000

射速

级别	速度	升级价格
Lv.1	43	

装弹速度

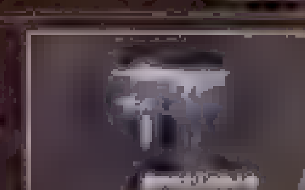
级别	速度	升级价格
Lv.1	70	
Lv.2	57	9000
Lv.3	34	18000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv.1	10	–
Lv.2	12	10000
Lv.3	14	12000
Lv.4	17	15000
Lv.5	[illegible]	20000
Lv.6	24	25000

专有升级项	价格
[illegible]	8000

TMP



价格：15000

火力

级别	威力	升级价格
Lv.1	0.4	–
Lv.2	0.5	7000
Lv.3	0.6	14000
Lv.4	0.8	18000
Lv.5	1.0	24000
Lv.6	1.2	35000

装弹速度

级别	速度	升级价格
Lv.1	71	–
Lv.2	[illegible]	5000
Lv.3	35	15000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv.1	[illegible]	–
Lv.2	50	7000
Lv.3	100	15000
Lv.4	150	20000
Lv.5	200	25000
Lv.6	250	35000

专有升级项	价格
威力升至1.8	100000

Striker



价格：43000

火力

级别	威力(近)/(远)	升级价格
Lv.1	6.0/2.4	–
Lv.2	7.0/2.4	25000
Lv.3	8.0/2.[illegible]	28000
Lv.4	9.0/2.9	32000
Lv.5	10.0/3.4	40000
Lv.6	12.0/4.0	60000

装弹速度

级别	速度	升级价格
Lv.1	90	–
Lv.2	77	8000
Lv.3	45	15000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv.1	12	–
Lv.2	14	10000
Lv.3	16	12000
Lv.4	20	16000
Lv.5	24	18000
Lv.6	[illegible]	[illegible]

专有升级项	价格
装弹数增至100	[illegible]

Broken Butterfly



价格：[illegible]

火力

级别	威力	升级价格
Lv.1	13.0	–
Lv.2	15.0	25000
Lv.3	17.0	30000
Lv.4	20.0	25000
Lv.5	24.0	50000
Lv.6	28.0	70000

装弹速度

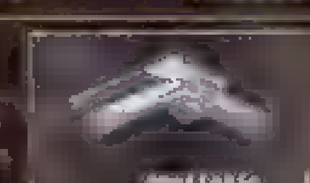
级别	速度	升级价格
Lv.1	110	
Lv.2	90	15000
Lv.3	60	20000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv.1	6	–
Lv.2	8	15000
Lv.3	10	20000
Lv.4	12	25000

专有升级项	价格
威力升至50.0	150000

Killer7



价格：77700

火力

级别	威力	升级价格
Lv.1	25	
Lv.2	30	
Lv.3	35	

装弹速度

级别	速度	升级价格
Lv.1	55	–
Lv.2	46	20000
Lv.3	28	30000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv.1	7	–
Lv.2	10	30000
Lv.3	14	40000

[illegible]火箭筒



限量武器

一发必杀

价格 30000

无限弹火箭筒



二周目时

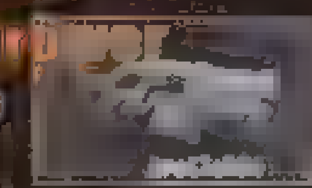
可购买

价格 1000000

Chicago Typewriter

完成通关后[illegible]Assignment[illegible]后再次开始游戏就可购入[illegible]威力巨大 价格 1000000

Mine Thrower



价格：28000

火力

级别	威力	升级价格
Lv.1	2.0	–
Lv.2	4.0	25000
Lv.3	6.0	45000

装弹速度

级别	速度	升级价格
Lv.1	104	
Lv.2	87	18000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv.1	5	–
Lv.2	7	25000
Lv.3	10	40000

专有升级项	价格
追加自动跟踪功能	30000

Handcannon



价格：隐藏的奖励武器

无价

火力

级别	威力	升级价格
Lv.1	30	–
Lv.2	35	40000
Lv.3	40	50000
Lv.4	45	70000
Lv.5	50	90000
Lv.6	60	120000

装弹速度

级别	速度	升级价格
Lv.1	110	–
Lv.2	88	25000
Lv.3	55	50000

装弹数

级别	数量	升级价格
Lv.1	3	
Lv.2	[illegible]	15000
Lv.3	5	20000
Lv.4	6	25000
Lv.5	7	35000
Lv.6	10	50000

专有升级项	价格
无限弹&威力增至99	[illegible]

Stock [illegible]



价格 4000

功能 提高

Red9 射击的稳定度

Stock [illegible]



价格 4000

功能 提高

TMP 射击的稳定度

Scope [illegible]



价格 7000

功能 提高

Rifle 的瞄准距离

Scope [illegible]



价格 10000

功能 提高

Semi-Auto Rifle 的瞄准距离

Infrared Scope



价格 4000

功能 为 Semi-Auto Rifle 增加红外线功能，可以通过这种瞄准镜看到游戏后期出现的一种可以再生的敌人体内的寄生虫。

Scope [illegible]



价格 8000

功能 为 Mine Thrower 增加远距离瞄准的功能。

多边形与GOUKI的攻略日记1：作为本系列的忠实粉丝，GOUKI在拿到游戏的第一时间连续作战15个小时将游戏通关，据他说在他到第二天临晨回去的时候，感觉路上的行人都像村民……

3DM



写在前面

本攻略重点在于为大家阐述剧情，强烈推荐各位读者配合本期 DVD 收录的影像观看。

由于本作中地图的提示非常明显，各个阶段的目的地都在地图上明确标出，所以本攻略中关于行进路线的提示不会太多，探索与恐怖的乐趣请玩家自行体验。

1998年

我永远也不会忘记。

那一年，在阿克雷山区发生了好几起令人毛骨悚然的凶案。

相关新闻很快便传遍了整个世界，原来这是一起因为秘密进行生化病毒试验所引起的事故，而背后主脑就是国际知名制药集团——安布雷拉。

病毒很快蔓延到了山区附近的浣熊市，对于这个平和安宁的小镇来说无疑是一记毁灭性的打击。

美利坚合众国的总统毫不犹豫地下达了彻底毁灭浣熊市的命令。

随着整个事件的公开化，美国政府宣布了无限期停止安布雷拉一切商业活动的法令。

集团的股票跌至崩盘，安布雷拉彻底倒台了。

在这起事件过去6年之后，我接受了一个在总统直接领导下秘密组织的特别训练，并被授予保卫总统家人的职责。但是在我正要接手这个任务之时，总统的女儿被绑架了，这就是我来到这个远离欧洲中心的孤寂小镇的原因……

第一章 村落

汽车颠簸着在崎岖的乡间小路上行驶，有两名西班牙同行负责送我到那个村庄，他俩一路上都在不停地唠唠叨叨。我翻出随身的文件，查看着关于艾什莉——这位失踪的总统千金的资料，里面夹的一张照片倒是挺漂亮，脸形似乎有点像克莱尔。文件里记载着有关她失踪的情况：

姓名：艾什莉·格拉汉姆

年龄：20岁

美利坚合众国总统之女

她是在放学路上被一群不明身分的组织所绑架，虽然已经有明显线索显示有内奸参与，但是绑架者的动机依然不明。目前只有极少数人知道这起绑架事件，由于还无法判定谁是敌我，所以此事需严格保密。情报部门提供的信息中声称在欧洲发现了她的踪迹，但是在找出内奸之前我们不知道该相信谁，也许这是他们要的手段。有关艾什莉去向的线索还是极为有限，但是所有跟艾什莉有关系的人都已经被调查盘问过一遍了，其中甚至包括正在执行任务的特工人员，相信查出绑架者只是时间问题。

汽车在驶过一座摇摇欲坠的木桥之后，缓缓地停了下来，司机告诉我路的前面就是那个村庄，看来他们打算让我独自徒步走过去。

“我们就在这里帮你看着，别耽搁太久，这里停车可是要开罚单的。”我对他们这种冷笑话一点也不觉得幽默，和总部联系过后，便开始向村子走去。

走了没几步不远便看到一所木屋，房顶的烟囱里飘出黑烟，房门居然没锁，屋里传出一阵咳嗽声，在一楼的客厅里，一位老伯正在往壁炉里塞木条。

“嗯，打扰一下，先生，请问你是否看见过照片上这个女孩儿呢？”我走上前去，从口袋里掏出艾什莉的照片，递到他面前。

老伯压根都没看照片，嘴里吐出一串我听不懂的西班牙语。看来是问错了人，说了声抱歉之后便转身打算走开。还未迈出半步，忽觉耳后一阵利风猛扑过来，我本能地往前一个翻滚，躲开这来历不明的一击，起身[illegible]才那位老伯竟然拿着刚才砍柴的斧头向我逼过来！我立刻掏出手枪厉声喝住他，不过看来他也是听不懂我说的什么。如果我再不采取举动的话，恐怕他的斧头马上就会沾上人血。

一声枪响过后，他倒在了我的脚下，而更可怕的是，这个明明倒在我枪下的人居然又站了起来，我马上想起了6年前的那群怎么也打不死的丧尸，难道安布雷拉阴魂不散？命中头部依然是有效的攻击手段，不过眼前这人明显要比那群只会摇摇晃晃的丧尸聪明许多。

刚刚处理完眼前的麻烦，屋外忽然传来货车引擎发动的声音，一阵骚动过后，远处传来那两名同行的惨叫声。我躲开屋外几名疯狂的村民，跑到他们停车的地方，原本停在那里送我过来的吉普车已经[illegible]，看来是刚才的货车冲撞过来造成的，而那两名警官也生死未明。没想到事情才刚刚开始，就已经乱作一团糟，真是令人头痛，为什么又是在我上任的第一天就开始出事呢？

[illegible]上的村民个个都[illegible]至我于死地，我不明白为什么[illegible]都像疯了一样，好不容易[illegible]了村子，在村口就闻到了一股肉被烧焦的臭味，拿起望远镜往火光处看去，我居然看到一具尸体正在被焚烧，而这具尸体竟然[illegible]是其中一名警官的尸体。

虽然我[illegible]不想去[illegible]这群[illegible]起来手无缚鸡之力的村民，但是一不小心踢翻的一个水桶立刻引起了所有人的注意，我马上被一群凶神恶煞般的村民所包围，原本耕田的农具这时都可以要了我的命，更可怕的还有挥舞着电锯的蒙面大个儿。我[illegible]对这[illegible]，但是我毕竟只有一只手枪，势单力薄的子弹已经无法阻挡如潮水般的村民……就在这千钧一发之时，村中的钟楼忽然敲响了，那沉闷而有节奏的钟声似乎让一切都安静了下来，这些差点就要了我小命的村民像被施了魔法一般，不再理会我这个外人，一个个径直往钟楼里面走去，一下子整个村子的人都好像蒸发了一般，只留下我一个活人和那具正在被焚烧的警官尸体。

钟楼的门被反锁上了，我在一间茅屋里发现了这样一份文件：

最近有情报显示有美国特工会来调查这个村子，千万不要让这个特工接触到犯人，另外再通知你，犯人被关在远离农场的那所废弃旧屋里，不过我们正准备把他转移到山谷中更安全的地方，然后再等待新的通知，同时依然要严防被这个特工找到。

目前还不清楚美国政府是怎么发现这个村庄的，但是我们已经被调查过了，无论如何，这个时候发生这种事情决非偶然，我觉得有除美国政府之外的第三方势力已经参与其中。

保持警惕，[illegible]

文件夹里还有几张我的照片，看来这件事[illegible]内奸，他们连我的行踪都掌握了，不知道这个他们害怕我接触到的“犯人”是谁，难道他掌握着关键的线索？

我很快找到了远离农场的那所废弃旧屋，这里的村民为我的到来做好了充分的准备，斧头、镰刀、兽夹、绊雷，甚至还有炸药！我必须得时刻提防背后那致命的一击。房子里有一个上锁的大衣柜，有人在里面不停地敲着柜门，我小心地打开柜门，一个五花大绑的人滚了出来，我一把撕开他嘴上的胶布。不过还没等我搞清楚他的名字，门外忽然闯进两名手持利器的村民，但是更让我吃惊的是随后进来的一个大个子，一脸的横肉，双目充满杀气。

“真是赶巧啊，村长大人驾到了。”那人的话让我心知来者不善，欲先下手为强，一记重腿踢过去，村长居然单手[illegible]住这一[illegible]，非常轻松地就将我平地拔起[illegible]

[illegible]的人啊，[illegible]脖子上感到一阵刺痛[illegible]然惊醒过来，发现自己已经身处一座仓库之中，双手反绑着和身后的人绑在一起，回头一看，原来是方才被五花大绑在衣柜里的那人。

我将他摇醒过来，他刚醒来的第一句话就是抱怨和无奈。他的名字叫梅阿默·路易斯·塞纳。我告诉他我此行的目的，他倒是给了我一条很重要的信息，“我只是曾听到过有个村子谈论过教堂里总统千金的事情。”刚聊到这里，门外又走进来一个“斧头帮”的村民，满脸的血迹还未褪去，似乎在外面杀红了眼，拖着巨斧直奔我们而来！“做点什么啊，警官！”塞纳惊慌地不知所措。

如果这个时候往任何方向躲去，必定有一人会成为斧下鬼，无奈之下只能搏一把，我将双手送到了斧头的利刃之下，一阵电光火石之后，原本拴住我和塞纳的铁铐硬生生断为两截，而一击未果的那个疯子又对我举起了巨斧，我[illegible]一脚将他撩到了身后，只听见“咔嚓”一声脆响，他[illegible]在[illegible]上被扭断了脖子。定下神来却发现塞纳早已不见踪影，我只能先向总部那边汇报了一下情况，然后根据塞纳提供的信息，去寻找那所曾发现过艾什莉踪迹的教堂。



▲谜题1：先上后左便可开启房门

在回到村口的时候，我找到了村长的房屋，虽然空无一人，不过墙壁上挂的画像令人感到不安，拿走屋里的勋章钥匙之后，在床上发现了村长的笔记：

遵照塞德勒王的指示，我放了那个特工一马，为什么还让他活着？我完全不理解塞德勒王的意欲何在，我宁愿区别对待这两件事情，我不指望路易斯会相信一个陌生人，不过一旦他们真的携手，那情况便会复杂起来。就算出于某种理由，有第三方介入，我也不认为他们会白白放过机会，但是这也许是塞德勒王要的手段，通过故意暴露我们而让这第三方浮出水面。如果他们真的存在的话，虽然可能性很小，但是如果我们中间出现内奸，那么一切计划都完蛋了。我猜塞德勒王认为冒这个险是值得的，只要能阻止这个阴谋，至少塞德勒王是这么说的，我们永远相信他的判断。

从这个笔记看来，路易斯似乎跟这群人有些关系，而我也似乎正在走向他们设好的圈套。门外传来一些窃窃私语的声音，我推门出去想打探个究竟，谁知竟“很荣幸”地[illegible]遇到了村长，他二话不说[illegible]掐住我的脖子，我[illegible]毫无作用[illegible]，令我的意识[illegible]开始模糊，就在我快要昏厥过去的时候，他突然放开了我，

&3DM-SM

多边形与GOUKI的攻略日记2：原本攻略计划是由另一个忠实粉丝卡伦亲手操刀，无奈游戏美版先行，英语苦手的他只能“忍痛”将攻略托付给多边形，所谓世事无常便是这个道理……

"你身上流淌着和我们一样的血液，但是，你终究是个外人，好好记住，如果你惹我们不高兴了，你将面临无穷无尽的折磨。"什么？一样的血液？他说的是什么意思？还没等我问明白，村长已经回到了房间。

总部告诉我这起绑架事件似乎和某个邪教组织有些联系。我一定要向村长问个明白，便推门追了进去，村长轻而易举地便将我踩在脚下，这比刚才被他掐住脖子更加难受，正在我即将要被他踩断脖子的时候，窗外忽然传来两声枪响，两颗子弹击中了村长，可是他却好像没事人儿似的回过身去。我模模糊糊看见窗外一个红衣女子正拿着枪瞄准了村长，因被偷袭而恼羞成怒的村长向这个女子扑了过去，红衣女子用手中的枪挡住了村长的攻击，村长因惯性冲出窗外，虽然只是短短的一瞬，但是这个红衣女子却给我似曾相识的久违了的感觉。

[illegible]，从村长家里拿到的钥匙可以打开这扇门，这里果然有一个地下秘密通道通往那所墓地后的教堂，不过教堂的门被紧紧地锁着，也不知道艾什莉是否真的在里面，得先想办法找到钥匙再说。



▲谜题2：按照3、3、3、4、4、4、3的顺序转动转盘便可拿到一颗宝石。

顺着路一直来到了湖边，湖面上弥漫着薄薄的雾气，隐隐约约看见湖中心有一些动静，掏出望远镜一看，一艘小艇上坐着两个村民，他们正在把一具尸体扔到湖里，从尸体的衣着来看，这个不幸的人就是另外一名陪同我来的警官，比起还活着的我来说，他们的死不知道是幸运还是不幸。

尸体还未沉到湖底，我在湖边找到了一艘小艇，打算前去查看情况，就在要靠近他时，湖中突然一阵骚动，猛然间一个巨大的怪物从水底一跃而出，将他作为了一顿美餐，掀起的波浪差点把小艇掀翻，[illegible]把船锚抛到了船下，大概是船锚挂到了那条大鱼身上，小船被扯得在湖中乱窜，我可不想也成为它的果腹之物，如果再这么下去，我一定会被它扯到湖底去见龙王，我拿起小艇上的鱼叉对准它的要害狠狠地掷了过去，这个怪物大概是疼痛难忍，埋头向湖底游去，[illegible]不单行，船锚的尾绳缠住了我的右脚，我拿出小刀拼命地割着，即使划伤了腿也比丢了小命强。

终于摆脱了那索命的绳索，经过如此的折腾，我身心疲惫，将小艇驶到对岸的时候，我感到心中一阵恶心，继而变成一种绞痛，喉咙里不知道是什么在作祟，猛地一咳嗽，喷在手上的居然是血！望着手中的鲜血，我的思绪和视线开始模糊，勉强推开湖边小屋的门，我不省人事地倒在了地板上。

第二章 艾什莉

也不知道过了多久，寒冷将我冻醒过来，刚才的噩梦差点让我背过气去，看看窗外，天色已经漆黑，我赶紧打开通讯器，"里昂，上次通话后已经有6个小时没联系过了。"话机里马上传来汉妮格恩那焦急的声音，不过她所担心的，应该更重于任务本身吧。屋内的床上还有一封匿名信：

瀑布下隐藏着非常重要的道具，如果你能拿到它就能从教堂救出艾什莉，不过我得警告你，这条路可不是林荫小道，路上的Las Ganados会等着你，你自求多福吧。关于你身体的异样……如果我能帮你的话我一定会尽力，但不幸的是这已经超出了我的能力。

从语气看来，似乎是给我的信，但是谁会给我留信呢？难道是刚才那个红衣女子？虽然我对这条线索将信将疑，但是我还是找到了那个瀑布，在瀑布后面的山洞里拿到了能打开教堂大门的关键道具，我心中不免有些感谢那个写匿名信的人。

在回到教堂的途中，我又"非常幸运地"遇到了匿名信中提到的那个Las Ganados，他比那些村民还要失去理智，这种异变的巨型怪物对我来说是一击致命的，若不是他的行动不太方便，我早就被他砸成了肉饼。

好不容易搞定他之后，我赶紧回到了教堂，打开大门，大厅里摆放着一些仪式用的道具，似乎这里的香火还颇为旺盛，我终于在教堂的里间找到了艾什莉，显然她是有些惊吓过度了，不过对于一个20岁的总统千金来说，这次的经历也够她受的。总部马上就会派一架直升飞机过来，不过我还是得赶到汇合点去与他们碰头。



▲谜题3：将三种颜色的灯光旋转到图上的这个状态组合便可。

正要领着艾什莉走出教堂，一个诡异的声音拦住了我，"把女孩儿交给我！"我定睛一看，站在眼前的这个人和教堂顶上挂的那个巨幅油画是同一个人，他叫奥斯姆德·塞德勒，是这个教会的主教，正是他策划绑架了艾什莉，而他们的目的是为了拥有无上的权力来统治整个世界，并且他给艾什莉和我曾注射过什么东西，不过我现在并没有时间和他纠缠，他的爪牙很快就要包围我和艾什莉，我牵着她从教堂的窗户跳了出去，头也不回地离开了这里。

按照总部方面的指示，我领着艾什莉向汇合点前进，刚刚跑到一半，总部方面又来通知，他们与直升机失去了联系，原因不明，不过他们已经派遣另外一架直升机过来。坏消息还不止这些刚走过一段吊桥，忽然发觉自己又陷入村民的包围之中，由于有艾什莉这个"累赘"，恋战是不明智的，只能带她先退到一间小屋中，没成想在这里又遇到了那个路易斯，不过现在可不是聊天的时候，村民已经把这个木屋围了个水泄不通，不知道我们微弱的抵抗能否奏效，但是总比活生生被他们吞了好。

有时候我真的怀疑自己的运气是好是差，就在我和路易斯支持不住的时候，这些村民忽然全部撤退了，种种奇怪的现象让我摸不着头脑，我正要向路易斯问个明白，这小子说要去取什么东西又离开了，在木屋后面的小房子里，我又找到了一张奇怪的纸条：

两条路

塞德勒王刚刚告诉我，我们的人又击落了一架美军的直升机，应该暂时不会有外人来打扰了，除非美国政府揪出内奸，否则他们不可能展开大规模救援行动，我们要利用这个时间优势来重新抓回那个女孩儿，这两个美国人想逃出我们手掌心必须得走着两条路，我们打算就在这里阻击他们，我们一定会竭尽全力。

其中一条路上我们布置了大量的村民，以免他们漏网，另外一条路我们留给那个Las Ganados，无论他们选择哪一条路，这都是他们的尽头。

原来总部和直升机失去联系的原因是这样，我不免开始担心能否活着走出去。面对这样一个二选一的选择题，我只能再赌一赌我的运气。左边是村民筑好的防御工事，不过如果这个工事是因为我而修建的，那未免也有些太大动干戈，不过对付那两个电锯大妈也不是什么省力的事情。

好不容易走过了这道鬼门关，远处依稀看见一座若隐若现的古堡，可是紧锁的大门给了我一碗闭门羹，我只好先去左边的缆车。坐上了缆车，脚下就是无尽的深渊，如果我不把那些疯狂的村民弄下去，那么掉下去的只是我。在缆车站的控制室里，我找到了一封信函，和上次的笔记一样，我觉得这好像是村长写给那个主教的：

村子的最后防线

我显然低估了这个美国特工的能力，他还活着，我觉得我们可以等到种子孵化，不过在这之前，他有可能把整个村子都毁掉，我们必须解决掉这个麻烦，根据目前的情况，我们得停止追击路易斯而优先处理这两个美国人，你下缆车的前方有一间建筑是用来教训那些叛徒的，那是解决他们的好地方，要想真正地逃出这个村子，他们还得面对我这一关，因为只有我的视线才能打开那道门。

顺路来到了一座仓库前，直觉告诉我里面不会有善主，说不定就是村长在里面等着我。我让艾什莉在外面等着，独自一人推门进去，不出所料，村长正在里面打算给我最后一击。不过一旁的油桶给我帮了大忙，在烈火的焚烧下，村长露出了真身，这个像蜈蚣一样的怪物虽然比变身前要厉害许多，但是他的破绽也给了我不少机会，给了他致命的几击之后，我又一次走出了地狱。

捡起村长的眼珠，想必这就是打开那道大门的钥匙，而接下来在古堡里迎接我的是谁呢？

第三章 艾达·王

阴森的古堡就在眼前前方，而眼前的小道上忽然冲出一辆卡车，若不是手上还有两颗手雷，恐怕已经成了轮下鬼。头上的冷汗还没冒完，一群村民又追了过来，我和艾什莉奋力跑到古堡门前，合力拉起吊桥，虽然这能够阻止村民的追赶，但是也断了我们自己的退路。

我很快就后悔走进这个古堡，很显然这也是他们给我设下的一个圈套，古堡里满是一些穿着道服的教徒，他们比起那些村民来要更加疯狂，甚至用护城的投石车来攻击我们，若不是找到了一把狙击步枪，干掉他们还真是没什么可能。

路易斯从后面追了上来，他似乎想给我们个什么东西，不过大概是掉在了路上，他好像知道我们的一些事情，但是他又不愿意告诉我们，说完他转身又去找寻他丢失的东西。

摸到了这些教徒的食堂里，一楼的金壁画上放着白金的圣剑，而二楼的铁门上却放着金色的圣剑，看来它们是放错了位置，还原了它们之后，一间装修豪华的大厅出现在我面前，刚刚走上红地毯，一阵阴阳怪气的笑声从二楼传来，这个小矮子看起来和小孩子的个子差不多，但是脸上的皱褶却像个年近古昔的老头子，他叫梅阿默·雷蒙·萨拉扎，据说是这座宏伟建筑的第八代继承者，他和那个我在教堂遇到的塞德勒王是一伙的，说完一些莫名其妙的话之后便离开了，不过这人一定不会跟我善罢甘休。

前进的路被一堵石壁给挡住，看样子要把石壁上的雕刻拼回来才行，我只能领着艾什莉在古堡里四处转悠，这座古堡之大超出我的想象，由此可见这个教会的势力不一般。在一处墙壁上我看到这样一张纸条：

抓捕路易斯·塞纳

我已经确认路易斯·塞纳已经进入城堡，不知道他回来的动机是什么，但是这是个好机会来抓住他，抓到他之后我们就去对付那两个美国人，很显然他从样本中偷到了疫苗，我们必须回收它，我觉得一定有其他人或组织也进入到了整个事件中来，如果样本落到别人手中，我们的计划就玩完了，必须要尽快抓到路易斯·塞纳！

看来这个路易斯还是有些来头的人物，不过他的目的似乎和我相去甚远。和艾什莉一起被两个喷火的马头挡住了去路，旁边的油画上放着地牢的钥匙，地牢中关着一个手持利爪的壮汉，不过他的眼睛被缝住，只要不被他发现踪迹，解决他也不是很难。地牢里的开关关掉了喷火的马头，我们又来到了另一个更加豪华的大厅中，一批批教徒涌了上来，招待他们的只有手中的霰弹枪。不过大厅中有一个巨大的水池，要到对面去的话必须要去启动二楼两处机关，我把艾什莉托上二楼，这小丫头还挺机灵，在我的火力掩护下，她顺利地启动了机关，在水池中升起了两座石台，借助这个石台，我们来到了对面。

&3DM-SMV … k.cn

多边形与GOUKI的攻略日记3：由于为了加快攻略进度，多边形继承了GOUKI的二周目记录，花掉百万购买了无限弹药的"芝加哥打字机"和火箭筒，从此游戏世界里哀鸿遍野，令观战的GOUKI与卡伦唏嘘不已……

忽然艾什莉一阵咳嗽，我感觉她身体开始有些异样，但是她似乎不愿意我看到她的样子，一把跑开，未曾想正好落入了敌人的机关，被敌人掳去。在我正要给总部汇报的时候，发现与总部的通讯线路被萨拉扎所侵入，我警告他不要碰艾什莉。我想找到他也许就能知道艾什莉的下落，不过现在只能从下水道绕过去。

下水道中有一种敌人居然可以隐形，不过它们还是逃不过红外线的法眼。在下水道的地牢里，我找到了路易斯的笔记：

[illegible]生体可以控制它们的宿主，这在生物学[illegible]，但是却不知道它们是如何做到的，[illegible]以知道 Las Plaga[illegible]一些事情，这里有[illegible]

笔记后面记载了几种能够控制宿主的寄生虫，看来路易斯对这个颇有研究，不过他不是说他曾经是马德里的警察吗？这之间有什么联系呢？

从下水道又回到了原先的大厅，几个教徒正在举行某种仪式，我毫不犹豫地干掉了带头的那个，其他人顿作鸟兽散。我上到二楼，来到一处居室，这里好像是萨拉扎居住的地方，因为我在桌上找到了他的笔记：

[illegible]不过我的祖先们却有[illegible]个地区有一个教会称自己为[illegible] Iluminados，不过城堡的[illegible]一任城主却争取了他们的权力。作为这个城堡[illegible]宗教的信徒，我觉得我有责任[illegible]就是把他们教会[illegible]些时间，不过我[illegible]

[illegible]王的[illegible]，我[illegible]这个世界[illegible]上最行的人并统治他们的灵魂[illegible]有罪人的世界，必须得这么做[illegible]成功地实现他构想中的世界，我萨拉扎[illegible]

事情看来越来越复杂了，这起绑架事件绝对不简单，我不知道我一个人能否完成任务，这个时候与总部又联系不上，真是令人头痛。



▲迷题4：按照4、3、1、2的顺序转动壁画即可开启密门

[illegible]萨拉扎[illegible]道如何控制那些寄生体，那么我之前所遇到的那些异变的村民和教徒应该都是被他所操控的，这不，他又叫出一大帮教徒想要了我的命。我不知道这些人是无辜还是罪有应得，不过我现在只想保住我的命。

我依旧在想办法寻找艾什莉的下落，这里是萨拉扎的后花园，他在这里养了不少恶犬，在这个迷宫般的花园里找到了两块月石，拼在一起后，打开了那间锁住的门。

进门之后，一只冰冷的手枪顶住了我的后腰，但是这个女声我却十分熟悉："把手放到我能看到的地方。"很不幸，我从来不听女人使唤，我迅雷不及掩耳地反身抓住她的手腕，将她反剪过去，可是这个女人灵巧地借力一个空翻，摆脱了我的擒拿，我趁她还未站稳，一个箭步冲上前去，用军刀顶住了她的喉咙："给你个建议，下次记得用刀。"我告诉她并顺便缴了她的械。

可是她的下一句话让我回到了6年前，"里昂，别来无恙？"没想到是艾达！先前把我从村长脚下救出来的那个红衣女子正是她！这么些年来毫无音信的她居然就这样出现在我面前，我的脑子又开始混乱，艾达将手将摘下的墨镜扔在地下，这个不起眼的举动并未引起我的警觉，一阵闪光之后，艾达趁机逃脱："后会有期。"

这间屋子似乎就是萨拉扎的卧室，在他的书桌上找到了一张关于艾达的纸条：

"女性闯入者"

在我们中间有个女性闯入者，我想她和塞纳有些关系，并且我们相信摘除塞纳体内种子的就是她，正是她要求塞纳在那美国特工来之前拿走了样本，很明显她的目标就是这个样本，我们必须在她和塞纳接头之前找到她，我们有理由相信她效力于某人，我们得审问一下，她应该能回答我们不少问题，等我们抓到她之后，塞纳也就好办了，只要我们回收了样本，[illegible]就可以随时处理掉他。

艾达也是为了这个什么样本，那看来以前关于她和威斯克一伙的传言是真的，威斯克这次又有什么目的呢？我还是赶紧先找到艾什莉再说吧。在萨拉扎的书房里，击破壁画上的酒瓶可以打开一处机关口，落下的铁笼差点将我锁在了地狱。不久塞纳从后面追了上来，他已经拿到了他掉的东西，可是还未交到我手上，塞德勒就残忍地杀害了他，并将他手中的样本拿走了。塞纳临死前告诉我，他其实是塞德勒雇佣的研究员，他把[illegible]交到我手里之后，便告别了这个世界。



[illegible]按照[illegible]上标注的数字[illegible]的顺序排列[illegible]，最后将[illegible]上的一块拼上去即可

[illegible]过很快她又陷入了教徒的包围之中，我继续用狙击步枪[illegible]

[illegible]是利用[illegible]

[illegible]被利用[illegible]，但是现在一切都太晚了，萨拉扎[illegible]

[illegible]不[illegible]，我对此已经[illegible]了，我服侍萨拉扎家族已经好几代，我将始终忠于家主[illegible]

剩下的事情便是要回到刚才最开始遇到萨拉扎的大厅，不过之前我要先去地下室去拿最后一块石板，加上我先前拿到的和艾什莉刚刚给我的那一块，这样才能打开那堵墙。古堡的地下室就好像地狱一般，三头火龙只不过是巨大的道具而已，操作他们的人才是关键，干掉他们之[illegible]界。

[illegible]又找到了关于路易斯的纸条：

"样本已回收"

正如你们所说的，路易斯·塞纳已经被塞德勒王亲自解决掉了，样本也已经回到它该待的地方，希望这件事没有给塞德勒王带来很大的麻烦，不管怎样，[illegible]一切又可以继续进行[illegible]

既然样本回到了我们手里[illegible]那么[illegible]就更难拿到了吧，其实如果[illegible]的话，他也不会落到这个下场。

至于那两个美国人，塞德勒王已经交给了我们去处理，我们千万别让塞德勒王失望，尽快抓回艾什莉并解决掉那个美国特工。

找到国王圣杯和皇后圣杯之后，打开了那扇被铁闸栏锁着的门，进去之后又遇到了萨拉扎，这个混蛋将天花板压了下来，要不是艾什莉提醒我那几个开关就在头顶，我还真不知道如何停住这个东西。

和艾什莉来到一个圆顶的大厅，顶上悬吊着蜂巢一样的东西，一只巨大的飞虫从背后抓起了艾什莉，径直飞走了，没想到刚刚找到艾什莉却又一次失去了她，我把所有的愤怒都发泄到这些臭虫身上。

走出这个大厅，又接到了萨拉扎的讯息，我警告他，"你要是敢碰她，我打断你的骨头！"我看着他的教徒把[illegible]式的资料：

[illegible]

[illegible] Navistadors[illegible]举行仪式来让艾什莉成为我们的一员[illegible]当我们准备仪式的时候，你们可以去对付我们的美国朋友了，钟楼被卡住的机关应该能阻挡一下他，被卡住的地方[illegible]他和这个美国佬耍一耍吧！

钟楼的机关果然被一些木条卡住了，拿掉这些木条后，我转动了机关，将木桥移动了过去。找到萨拉扎，艾什莉就在他身边，我正欲有所举动，萨拉扎按下了机关，[illegible]开的地板

第四章 仪式

[illegible]的下场，萨拉扎告诉我，他的右护法[illegible]这个家伙几乎刀枪不入，不过他似乎对寒气毫无办法，下水[illegible]冷气管帮了我大忙。

[illegible]，我来到了古堡的地下，原来这里是一座矿山，不少村民都在这里，矿山被他们挖得很深，难道在挖[illegible]，不过好像路易斯也来过这里，因为我找到了[illegible]

[illegible]寄生体没有宿主便无法成活，但是当萨拉[illegible]化石的时候，这些东西好像是正在受精着[illegible]

[illegible]在挖矿的村民中出现[illegible]无法预料的状况，这些村民变得非常狂暴，很快便发现这是Las Plagas所造成的，虽然这些东西还是化石，但是它们可以保持一种休眠和孢子的状态存活很长时间，很显然[illegible]过程中，这些村民感染上这些孢子[illegible]便开始在他们体内成长，这便是[illegible]直到我在[illegible]

只有上帝知道多少Plagas[illegible]，也不知道有多少Ganados被制造出来，这种非人的行动应该马上被制止，否则整个世界都会成为这个教会的受害者！

原来这件事情的背后是有如此的故事，一切都是因为那个塞德勒王所引起的，他就是真正[illegible]，不过我还是对艾达在这里出现心存疑问，难道威斯[illegible]本也感兴趣？显然她比我的动作要快[illegible]找到了她留给我的信：

[illegible]它，但是在孵化之前还是有药物可以治疗的，[illegible]不过手术也有可能要了你的命，我所知道的是[illegible]

&3DM-SMV

多边形与GOUKI的攻略日记4：艾什莉在游戏中穿着的是漂亮的小短裙，有一次GOUKI在准备接住[illegible]下来的艾什莉时，无意中向上看了看，结果遭到了艾什莉的大骂，二周目多边形也想偷窥一番，却发现二周目艾什莉的特殊服装是[illegible]，她什么反应也没有……

Ganados在等着我，我启动机关打开炉盖便解决了一个，而剩下的一个被我干掉也只是时间问题。

乘坐着矿车，我来到了萨拉扎最后的巢穴，该与他决一死战了。不过当我冲进这所高塔顶层的房间后，我发觉我来晚了，仪式已经完成，艾什莉被他们送到一座孤岛[illegible]后的[illegible]非常难缠，但是露出了真身的它依然不堪一击[illegible]

第五章 孤岛

[illegible]独自一人离去，我远远地[illegible]的声音[illegible]来得还不算太晚。这座孤[illegible]后我发现，这[illegible]的监控[illegible]监视屏幕得知了艾什莉的位置。



▲迷题6：按照Blue、Green、Green、Red、Red、Red的顺序便可打开通路

[illegible]的门都需要对应的卡才能打开，我在[illegible]去的研究员手上拿到了红色的门卡，打开对应的门之后，又要想办法把它弄成黄色的门卡。好不容易找到了艾什莉的所在，不过看门的两个大个子让我[illegible]过要救艾什莉出来还得找一张[illegible]的怪物将它吞了下去，这个浑身是刺的软体怪物不是一般的难缠，不过我还是顺利地拿到了门卡，救出了艾什莉。另外，我又找到了路易斯的第三篇笔记。

像El Gigante和Novistadores这样可怕的生物仅仅是对那些注入进[illegible]试验的副产品，但是有一种生物却[illegible]难以置信的新陈代谢能力，它们可以以令人难以置信的速度将失去的身体部分重新复生，我从未见过这样的生[illegible]

这种特性使传统武器在它[illegible]其他生物一样[illegible]有杀掉它的[illegible]一样寄生在它们体内[illegible]够阻止复生过程[illegible]是肉眼[illegible]来观察。据我所知，这些复生者体内有相当数量的Plagas，必须把每一个都清除掉。

路易斯说到的这个生物我刚才已经遇到了，难怪我每次打断它的手、脚甚至头部都可以重新再长出来。我又一次带领艾什莉踏上了逃脱的路程，正要领她走出小黑屋的时候，窗外飘进一个纸飞机，从那个图印上看，应该是[illegible]

也许你已经知道了，从垃圾处理通道[illegible]

她到底是敌是友，和6年前一样，我已经搞不清楚了。来到垃圾处理通道，虽然艾什莉极力反对这条肮脏的逃脱路线，但我还是坚持拉她跳了下去。走了不久，我们找到了一辆工程车，我们一路开着它披荆斩棘，可是就在即将到达海岸的时候，一辆卡车自杀式地冲了过来，我们被迫将车开向路边，结果就是剩下的路不得不靠自己的腿来走。

所谓祸不单行，一推门就看见了塞德勒，这个万恶之首能够触发我身体里的寄生体，我只能眼睁睁地看着他把艾什莉带走[illegible]踪器，没想到艾什莉再一次离开我身边。我在塞德勒身后的桌子上找到了有关他计划的纸条：

我们的计划

由于这个特工我们已经失去[illegible]不过幸好的是一切都还在[illegible]忠诚的人[illegible]有些依[illegible]

[illegible]他们会背叛我，我所需要的人是能够坚贞效忠于我，塞纳的背叛已经让我上了一课，我不会再犯同样的错误，在这个重要[illegible]我不能让任何人阻挡我。

很明显塞德勒已经开始了他最后的行动，我必须要完成我的任务，我沿着塞德勒离开的路追过去，中途我又遇到[illegible]我意外的人[illegible]克劳撒，在两年前的一次任务中[illegible]他不是因为意外而牺牲了吗？可是为什么又出现在这里？和他的短兵相接并不是什么好主意，他在当时我们小队里是身手最好的一个，就在他的刀尖离我的喉咙还有0.03寸的时候，一颗子弹为我解了围，又是艾达，她仍然不愿意告诉我她此行的目的。

我继续寻找着塞德勒的踪迹，而塞纳的笔记又在不断地为我解[illegible]

[illegible]不同的特性[illegible]习性的能力[illegible]们的群体协调性非[illegible]行为可以在昆虫中例如蚂蚁和[illegible]生体的群体中却非常少见，也许[illegible]能力，我正在研究这种[illegible]有什么关联

[illegible]

群体是如何的

我因如此对[illegible]痛苦而感到惭愧，对于这[illegible]太晚，导致影响了我对Los Illuminados的研究[illegible]用试验成果，我陷入我的研[illegible]这件事情应该负同他一样的责任，我已经知道我错了，但是我一个人又怎能阻止他的计划呢？

[illegible]学者，他已经尽了他最大的努力，甚至为此失去了他的生命，他虽然没能弥补他的过失，但是他已经做得够多了。

塞德勒通过通讯器告诉我说[illegible]我知道来者不善，在山洞的[illegible]我遇到了这[illegible]一次试验的失败品，但是[illegible]不失败[illegible]就会被它给结果了，我[illegible]但显然它比我想象得还要顽强，从深渊下爬起来之后又变了一次身，不过这个地方也是它的坟墓。

从山洞上到地面之后，我来到了一处废墟，在这个像迷宫一样的地方，我又遇到了克劳撒，看来他是希望在这里和我做一个了断了。艾什莉就被关在那扇门后面，但是开门用的三块圣兽牌被他扔到了北面和东面，他自己[illegible]优秀的军人，他的能力已经远远地超过了我，真不知道他[illegible]原来他的身体中也有寄生体，变身后的他移动更加迅速[illegible]速移动的办法就是攻击他的下盘，而后再给他头部以致命的攻击，很快，这个差点被我封为楷模的军人也倒在了我的脚下。

但是塞德勒的话却让我有些莫名其妙：[illegible]克劳撒也干掉了，我该怎么谢谢你呢？听起来似乎他并不是很信任克劳撒。走了不久，总部派来的第二架直升机和我接上了头，有了麦克的火力掩护，这一路都走得很顺利。但是就在我们稍微放松了一点点的时候，塞德勒指挥他的手下给了麦克致命的一击，直升机变成一团火球掉[illegible]这让我对塞德勒的仇恨又增添[illegible]

[illegible]研究所[illegible]塞德勒为什么会是我的手去干掉他[illegible]

我，即使我成功地绑架了艾什莉，[illegible]德勒依然把我视为外人，在这种情况下，我别无选择[illegible]他的帮助，或许[illegible]威斯克的和我[illegible]的好机会，等我干掉里昂之[illegible]

在研究所，艾什莉被放在冷冻培养皿里面，当塞德勒再一次过来阻挠我的时候，又是艾达出面帮我解了围，[illegible]

[illegible]

Plagas[illegible]移除过程[illegible]自己想想的话，死亡也许也是不错的[illegible]

虽然明知这有着极大的生命危险，但是我们俩还是冒死将体内的寄生体消除掉了。现在，一切的一切都只剩下最后一件事情要做——干掉塞德勒。来到码头的平台，我让艾什莉留在下面，自己独自一人上去面对他。乘坐电梯[illegible]之后，发现艾达已经被他活捉，想想她帮了我那么多[illegible]也该我报答一下她了。

塞德勒对此显然不满意，他也终于露出了他的真身，这个面目狰狞的怪物有些外强中干，我利用码头的平台与他慢慢周旋，眼部是他的最大弱点，不过他的生命力之[illegible]但[illegible]艾达[illegible]的火[illegible]又让我重新燃起了希望[illegible]

但是这一切都[illegible]真面孔，逼迫我交出样本，看来她的最终目的真的是这个样本，不过这个东西对我来说并不是非常重要，我更加关心艾达以后的去向，但是这次和6年前也基本一模一样，艾达留给我一大串疑问和一把摩托艇的钥匙之后，消失在我的视线里。

由于整个要塞的自爆系统已经启动，我带着艾什莉拼命往地下码头跑，找到了摩托艇之后，在要塞爆炸之前逃离了出去，经过了一番生与死的折磨之后，我终于成功[illegible]了我的任务，剩下的就是要把她安全地送回家，而那些疑问，却依然留在我心里……



我们的任务

美国真正的权力在三个部门：司法机关、行政机关和军队，要控制这三个部门，我们必须要对总统的参谋造成影响，这之后，剩下的部门就好办了。

如果美国方面发现我们的计划，所造成的损失必须压到最低限度，我们依旧可以启动备用计划来控制这个国家，一旦我们控制了这个国家，它的国际影响力就是我们的优势，控制整个世界也会轻而易举。

根据目前的状况，如果我们的第一计划未能顺利实施，第二计划将立即启动，我们会派出"特殊"部队渗透到这个国家内部，恐惧和混乱将会像病毒一样蔓延到整个国家，那么这个国家失去抵抗力也只是时间问题，只要时机[illegible]成功攻击。

[illegible]这个国家就[illegible]了！

多边形与GOUKI的攻略日记5：村民手中的武器大多是斧头，由于编辑部对星爷的《功夫》中毒甚深，在与村民交战时，多边形嘴里不住地喊着："斧头帮是吧？""镰刀帮是吧？""大哥是吧？"，观战的众人皆无语……

你想亲手改变命运吗，

义经英雄传——军神指南之章

也许是因为今年一月，日本NHK电视台开始播放时代连续剧《义经》的缘故，今年伊始，众多游戏厂商便纷纷公布了以源义经为题材的相关游戏情报。而这款《义经英雄传》，则是最先推出的一部关联作品了。这款类似"《无双》系列"的作品到底有些什么特点呢？就让我们一起来看看吧！

義経英雄伝
THE STORY OF HERO YOSHITSUNE



愿来世，在来世我们还能再相会。
共同前往那片染紫的云上。
——源义经

文 沙罗

义经英雄传	FromSoftware	ACT
PS2	2005年1月13日	日版
	推荐玩家年龄 15岁以上	

基本操作

左摇杆	角色移动
十字键	进行辅助地图的操作
右控杆	视点移动
△键	重攻击
□键	轻攻击
×键	跳跃
○键	防御／上马／下马（部分角色）
L1／R1键	显示武将命令
L1+R1键	显示当前操作角色命令
R2键	视点复位

画面解说



（本队）队长体力
玩家操纵的武将的体力。如果该体力槽减为0时，则会GAME OVER。

（本队）队长状态
若是实行了"突击阵"、"防御阵"等作战方案的话，角色的肖像则会燃烧起来以示区别。

（本队）队长的气势珠
玩家操纵的武将的气势残余量。具体的内容请见下文介绍。

（一小队）队长的体力、状态、气势珠
若一小队的队长已经实行了作战任务，那么头像处便会出现燃烧的火焰表示。长条的槽是体力槽，下放的黄球是气势珠。

敌人的体力、气势珠

迷你辅助地图
以玩家操纵的武将为中心所表示的小型简易地图。十字键的上下能扩大或缩小地图范围，左右键则能关闭或开启简易地图。

向各部队下达的作战指示
只要一直按住L1或R1键不放，那么画面上就会出现对部队下达的作战指示。只要按下对应的键就可以发动作战。

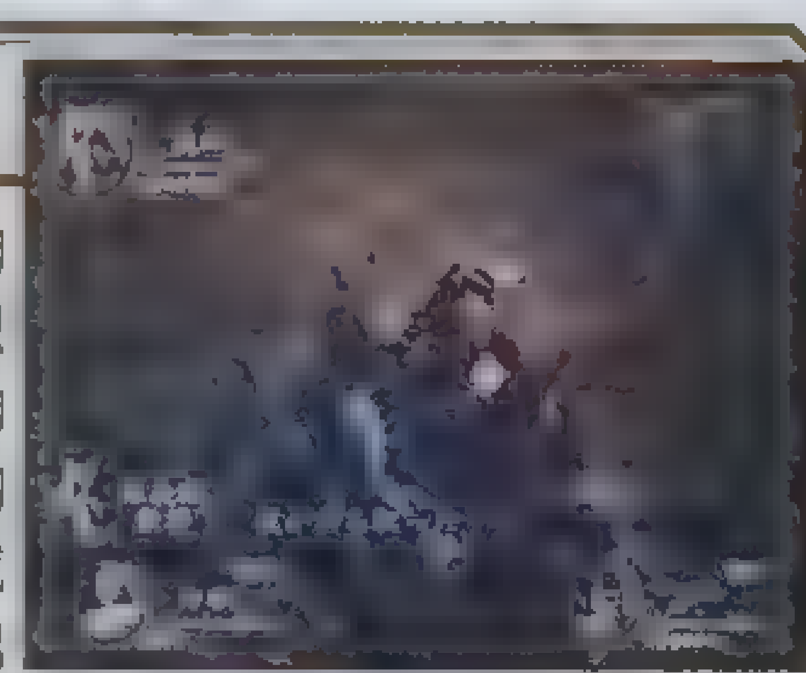
（二小队）队长的体力、状态、气势珠
若一小队的队长已经实行了作战任务，那么头像处便会出现燃烧的火焰表示。长条的槽是体力槽，下放的黄球是气势珠。

武将的成长

在每一关完成之后，玩家都可以在部队编成画面中提升各个角色能力。任意一位角色只要在之前的战斗中累积了经验值，便会拥有成长点数，玩家可以按照自己的喜好自由地将成长点数分配给某一项能力参数。想要在游戏后期的战斗中立于不败之地，武将的能力是非常重要的。

参数	效果
体力	角色的体力
攻击力	影响给予敌人的伤害
防御力	影响敌人给予自己的伤害
技量	影响将敌人一击必杀的几率
统率力	影响部下士兵的能力

瞬杀的时机



"瞬杀"是一个能够瞬间一击必杀敌人的强力系统。(但在面对体力较多的敌大将时，只能给予比普通攻击高约4倍的伤害）这一招的发动条件与"《鬼武者》系列"中的"一闪"的发动条件非常类似，只要在敌人进行攻击（或者说有攻击动作）时按下攻击键即可发动。另外，若在角色成长画面中提升角色的"技量"参数，还可以提升瞬杀的发动几率。

源九郎义经



1159年～1189年。

清和源氏的继承人源义朝的九儿子，作为自己同父异母的兄长源赖朝的部下，在讨伐平家的若干战役中取得了莫大战功，被世人传颂为源氏的大英杰。然而晚年被兄长源赖朝所追杀，在逃亡了三年半之后，终于在衣川之地自尽。

牛若丸



源九郎义经的幼名，在幼年时一直在父亲的死敌清盛的监视下生活。7岁时，其母常盘御前为了他的生命安全着想，将他托付在京的鞍马寺生活。在他16岁时，在镜之宿这个地方亲自进行了成人式，从此正式改名为源九郎义经，并决心讨伐死敌平氏家族。

©2005 FromSoftware, Inc All rights reserved

在这充满传奇色彩的源平之乱中？

能够自由操纵“气势”的人就能制霸整个战场！

体力槽下方的气势珠在游戏中占有极为重要的地位。它可以说是相当于部队的士气，此外在实行各种作战时也会消耗一定量的气势珠。





当气势减少时……

作战指令将无法实行，同时整个部队的士兵处于混乱状态，随时都有可能全军覆没。因此在各种作战指令中，也没有能够让混乱的士兵冷静下来的指令。

如何回复气势

减少的气势珠，会随着时间的流逝而慢慢回复。不过不断打败敌人，或者砍断敌阵中的军旗的话，也同样能够提升气势珠。此外若能打败极为强大的敌人，还能够回复比平时更多的气势珠。



士兵的编成

每位武将都可以携带一定数量的士兵参加战斗，并且这些士兵也是能够通过在战场上的表现而提升能力的。只要这些士兵能够在战场上幸存，那么只要反复参加战斗，就可以将他们培养成能力远超武将的超级士兵。但要注意的是，若士兵在战场上死亡，那么该士兵就会永远消失，此时就只能补充新的士兵了。



士兵的解雇

在每关结束后根据战斗的评价，会有一些新的士兵加入。不过全部士兵的总数上限是70人，超过这一限制数量的话，就只能解雇掉一些士兵了。如果觉得士兵数量太多，不知道该将谁解雇掉比较合适时，可以按下SELECT键，让电脑自动帮你将士兵们按照能力顺序排名，挑能力差且等级高（没有培养价值）的士兵解雇吧。

战斗评价

在每一关完成时，电脑都会自动为玩家的战绩进行一个评价。评价一共分为5个等级：愚将、凡将、斗将、智将和军神。其中若在结束时得到斗将、智将和军神这三种评价的任何一个，那么玩家都可以获得一个奖励物品。并且三种评价下的奖励物品都是不一样的。若想要收集到全部的物品，就需要玩家们反复挑战各个关卡，将三种评价全部获得才行了！



▲在选择关卡的画面中，以前完成的关卡评价都可以在画面右上方看到。想要确认时非常方便。

评价影响要素

影响战后评价的要素非常多，简明扼要地说，想要提升评价，就要花费时间少、我军尽量不要出现牺牲、达成每关列出的作战一览的内容。根据每关的情况不同，有时适当减少出战的部队数，反而能够取得较高的评价。

■评价下降

内容	效果
源氏军士兵死亡	小
源氏军两个小队长死亡	中
源氏军其他小队长死亡	大
源氏军大将死亡	大
源氏军溃败	大
我军部下死亡	中
我军两个小队长死亡	大
我军两个小队溃败	大

■评价上升

内容	效果
打败敌士兵	小
打败一队、二队队长	小
打败小队长	中
打败大将	大
另敌小队混乱溃败	大
破坏门或木箱	小
作战成功	中
源氏军士兵幸存	小
源氏军两个小队长幸存	中
源氏军其他小队长幸存	大
源氏军大将幸存	大
完成关卡胜利条件	小

■获得高评价后

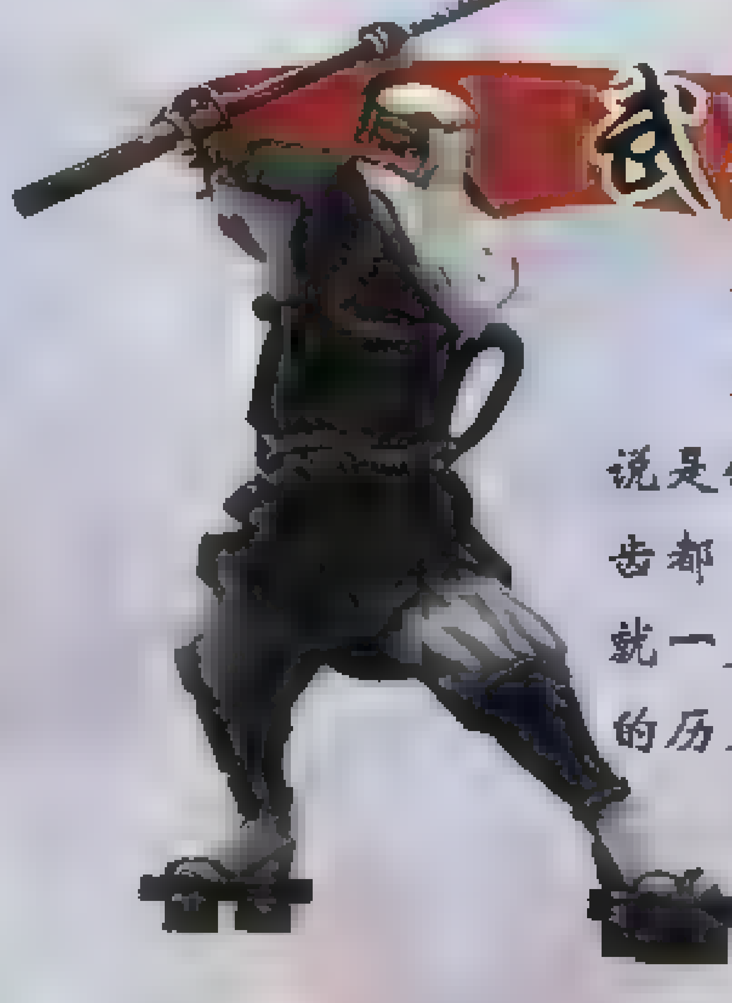
- ●部队士兵加入人数增加
- ●获得奖励物品

特殊评价达成条件

军神	达成4种以上不同的作战指标，牺牲者少于1人、全灭敌将
斗将	玩家操纵的武将自身打败的敌将比同伴打败的更多。
智将	大量的实行作战策略并获得成功，实行了作战的同伴打败的敌将数较多。

全作战设定一览

作战	所需道具	消费气势珠	成功条件	结束条件
强袭	先胜心得	1	敌部队全灭　溃败或破坏门	周围无敌人或经过30秒
将击	提携心得	1	打败敌部队队长　令部队溃败	周围无敌人或经过30秒
舍身	悬命心得	1	体力减少1　4给予敌人伤害	大约经过30秒
枪突	刺突心得	3	给予敌人伤害或破坏门	遭到敌人攻击或经过10秒
崩天	坏崩の书	2	给予敌人伤害	周围无敌人或经过30秒
裂破	烈风采	3	给予敌人伤害	遭到攻击或经过7秒
修罗	鬼神の书	3	给予敌人伤害	遭到攻击或经过7秒
旋	旋风の书	3	给予敌人伤害	遭到攻击或经过3秒
所突	破碎刚	2	给予敌人伤害／破坏门	遭到攻击或经过10秒
土龙	五钴	3	给予敌人伤害	遭到攻击或经过6秒
齐射	弓笼手	2	敌部队全灭／溃败／混乱	遭到攻击或经过15秒
火矢	焰笼手	4	敌部队全灭／溃败／混乱	遭到攻击或经过15秒
毒矢	兜花笼手	4	敌部队全灭／溃败／混乱	遭到攻击或经过15秒
连射	疾风笼手	4	敌部队全灭　溃败　混乱	遭到攻击或经过10秒
掩护	填补笼手	1	将队长正在对付的敌人消灭	经过30秒
投石	弹岩	1	敌部队全灭／溃败／混乱	遭到攻击或经过10秒
火玉	烟晶	2	敌部队全灭　混乱	遭到攻击或经过10秒
枪衾	固守の书	2	给予敌人至少一次伤害	遭到攻击或经过20秒
回天	攻守の书	3	给予敌人伤害	遭到攻击或经过20秒
盾壁	坚秘扇	1	防御敌人的攻击	遭到攻击或经过30秒
撒菱	撒菱	1	给予敌人伤害	遭到攻击或经过180秒
隐身	隐蓑	3	给予敌人伤害	遭到攻击或经过30秒
火固	百草	4	敌人遭到陷阱伤害	遭到攻击或经过60秒
挑发	轻漫心得	1	敌人冲过来	挑发台词结束
迷走	昏迷采	1	敌人冲过来	使用者到达出口或经过30秒
马胁	胁言扇	2	骑兵下马	遭到攻击或挥盾完毕
念佛	念珠	1	敌人气势下降	遭到攻击或经过30秒
收拾	明镜心得	1	无	对话结束　回复混乱
鼓舞	气锐心得	2	无	对话结束　气势上升
加护	舞扇	2	无	结束祈祷　全员体力回复1　4
开门	无	2	打开大门	遭到攻击或经过20秒
突击阵	无	5	无	经过30秒、攻击力1 5倍
防护阵	无	5	无	经过30秒　防御力1 5倍
待机	无	1	无	经过30秒　部队原地不动
将切替	无	0	无	无　特定关卡使用
解除　全解除	无	0	无	无、取消之前的作战



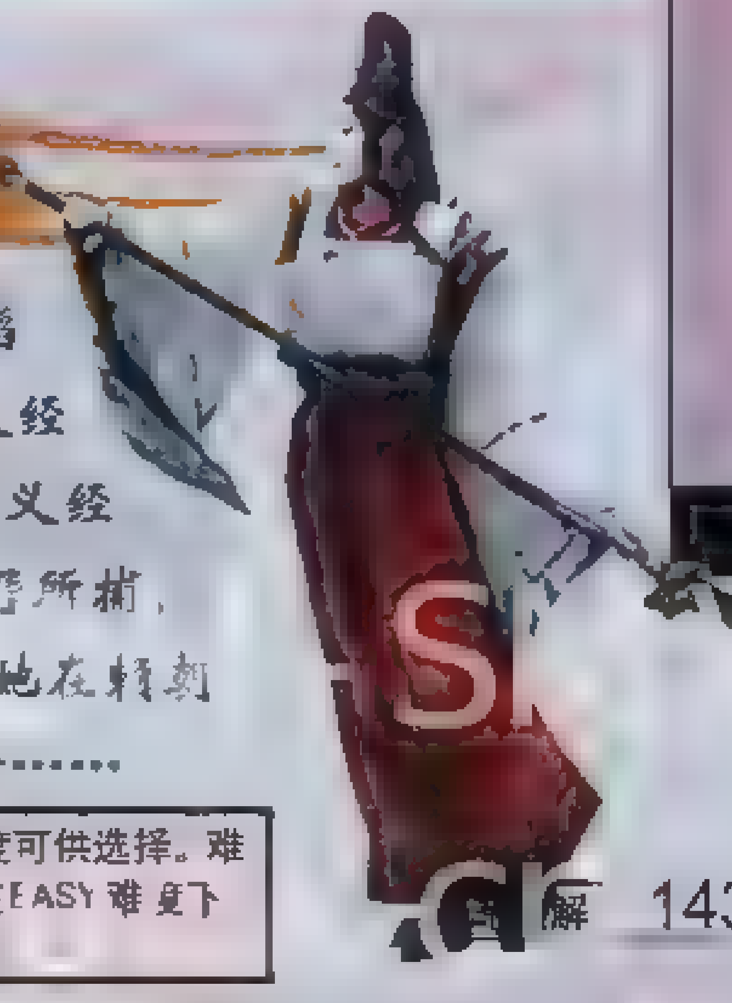
武藏坊弁庆

？？～1189年。

据记载是熊野水军之长——湛增之子。还有一说是他在母亲胎内怀了18个月，出生时连头发和牙齿都已经长出。自从在五条大桥败给源义经之后，就一直作为义经四天王之一跟随到了最后。最有名的历史，便是他是保持着站立的姿态战死的。

静御前

源义经的恋人。据闻由其母亲是白拍子师（舞女），所以她也是歌舞名人。她的舞蹈被白河院称赞为“日本第一”，其美貌连源义经的兄长赖朝也赞叹不已。平日一直跟随在源义经身边，但在源义经被兄长追杀时於大和国吉野所捕，并被护送到了镰仓、赖朝的身边。传闻后来她在赖朝的面前跳起了表达自己倾慕义经感情的歌舞……



在游戏的“环境设定”中玩家能够自由更改游戏的难度（在战斗中不能更换难度）。一共有EASY、NORMAL和HARD这三种难度可供选择。难度的不同主要会影响到敌人的强度以及一些物品的配置。比如在EASY难度下敌人的体力比NORMAL难度时少了大约2成，而且在EASY难度下战场上回复物品的数量也会比其他难度时多。但也有一些只能在HARD难度下才能获得的物品。

一 镜之宿

胜利条件	击破熊坂长范	败北条件	队长死亡

奖励物品	
军神	惠比寿之卷
斗将	焰笼手
智将	刺突之书

达成作战
打败地图北部的熊坂长范
我方无人员战死
使用“齐射”作战并至少成功一次
打败敌人 30 人以上



基本心得

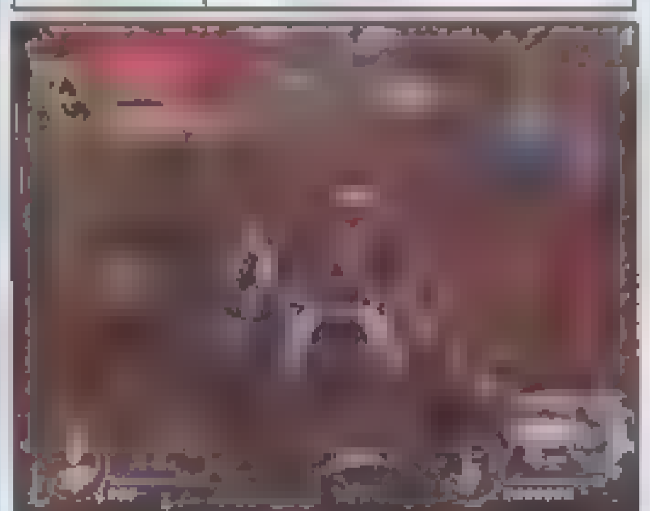
熊坂长范所在地前有一块左右弯曲的长道，若能够利用那里的死角，就可以在敌人发现我方之前使用“齐射”等远距离作战进行攻击。此外，在途中会遇到一处分歧点，向东走到头的话可以找到义经的武器“赤铜造太刀”。在与熊坂长范遭遇后，我方背后还会出现几个敌人小队，所以为了杀敌数着想的话，最好还是在打败熊坂长范前将敌杂兵消灭光。

二 奥州平泉

胜利条件	击破山贼首领	败北条件	队长死亡

奖励物品	
军神	势威之太鼓
斗将	凝集心得
智将	昏迷扇

达成作战
在打败伊势义盛之前全灭野贼
在西南方的山寺附近得到长光雉刀和刺突之书
部队的幸存率在 70% 以上
4 分以内过关
队长自身打败 40 人以上



基本心得

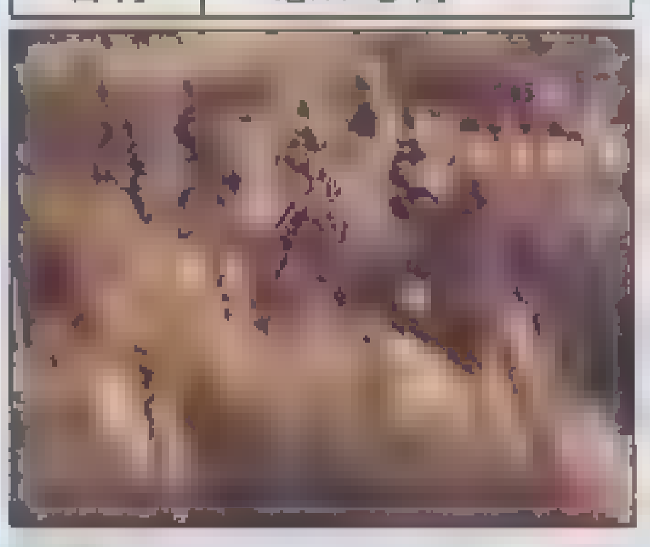
除了西南方的山寺以外，其他地方都有敌人出没，在一些敌人数量较少的地方可以大量使用“齐射”、“强袭”“枪突”等作战，以确保我方部队无人伤亡，同时能够快速灭敌。要注意将地图东侧的3队敌人消灭后就会出现敌增援，敌人数量较多又要在4分钟内过关的玩家，建议使用“防护阵”，这样便能确保我方被围攻时还能够顺利将敌人一一消灭。

三 富士川合战

胜利条件	抵达地图东面，跟源军本队会合	败北条件	队长死亡

奖励物品	
军神	胁言扇
斗将	高丽人参
智将	悬命心得

达成作战
到达地图东部的源氏本队处
打败平维盛或令其部队溃败
我军打败 80 人以上的敌人
部队的幸存率在 70% 以上



基本心得

本关的道路中有许多小河以及泥沼，在路过泥沼时行动会变得极不方便。建议一直骑者马前进，遇到敌人时再下马杀敌即可。将敌阵中的军旗砍倒的话，会令敌人的气势大幅下降，这样便能轻易地令敌部队溃败并四处逃窜。另外，若将平维盛打败的话，还可以得到武器“山城宗近雉刀”。注意到本关中要保护好友军的武田信义，只要他不战死，那么“军神”评价的取得也就很容易了。

四 赖朝

胜利条件	击破所有平军队长	败北条件	队长死亡

奖励物品	
军神	坏崩之书
斗将	势威之太鼓
智将	填补笼手

达成作战
4 分钟以内获得胜利 / 6 分钟以内获得胜利
打败平知度
打败斋藤实盛
义经军打败敌人 40 人以上
连续成功发动作战 3 次以上（三连策）



基本心得

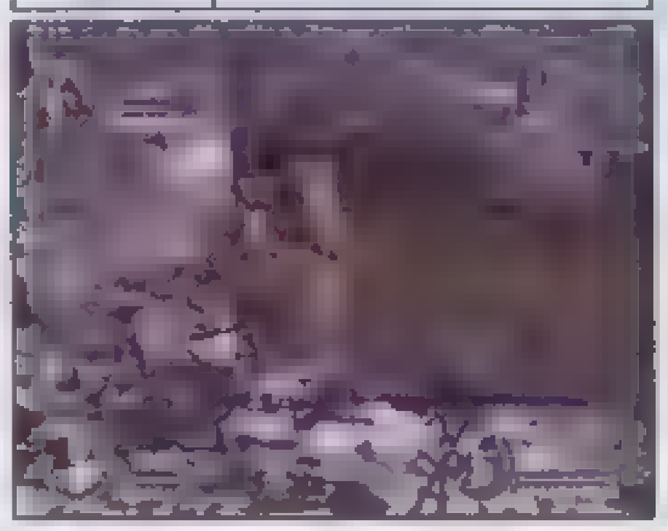
本关地图与上一关相同，不过进军路线与之前的刚好相反，由于本关有4分钟或6分钟的时间限制，所以玩家要尽快将逃亡的平军消灭，否则本关任务就会失败。因此，在路过泥沼地带时，可以使用“火矢”、“枪突”等作战，迅速将敌队长消灭。此外将敌军的老将斋藤实盛打败的话，可以获得武器“黑漆太刀”。

五 宇治川合战

胜利条件	击破巴御前	败北条件	队长死亡

奖励物品	
军神	弁财之卷
斗将	刺突之书
智将	攻守之书

达成作战
打败位于地图东北的巴御前
打败今井兼平、根井幸观、J六郎、通口兼光
过关时佐佐木高纲和尾原景季幸存
砍倒本曾军 20 面以上的军旗



基本心得

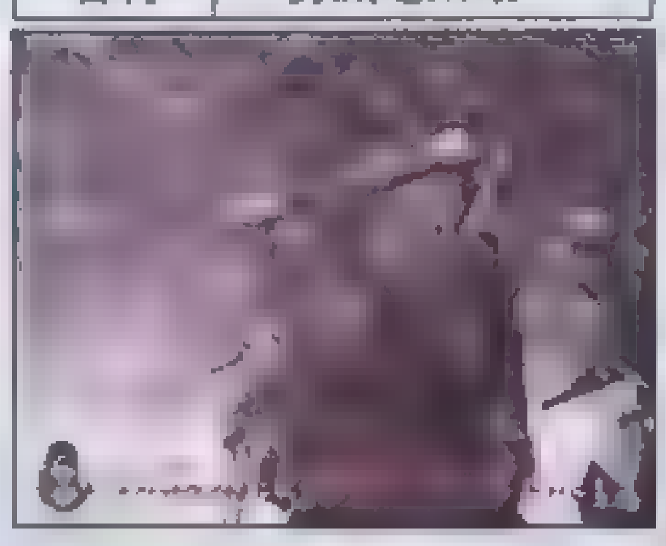
一开始佐佐木高纲和尾原景季在与敌人交战中，此时可以放任不管，趁他们还未向上方移动时尽快打败四天王。由于四天王中的根井幸观位于木曾军本阵的前仓中，想要将其打败，就必须要发动作战“火矢”，（此地使用作战“崩天”是没有用的）所以使用弓箭的武将吉次本关是一定要出战的。另外在地图的西南部可以找到武器“长弓”。

六 义仲追讨

胜利条件	击破木曾义仲	败北条件	木曾义仲逃跑 / 队长死亡

奖励物品	
军神	毗沙门之卷
斗将	鬼神之书
智将	势威之太鼓

达成作战
4 分钟以内打败木曾义仲
骑在马上打败的敌人占总数的一半以上
打败高梨忠直
获得黑铁庄大盾或体之免状
打败 40 人以上的敌人



基本心得

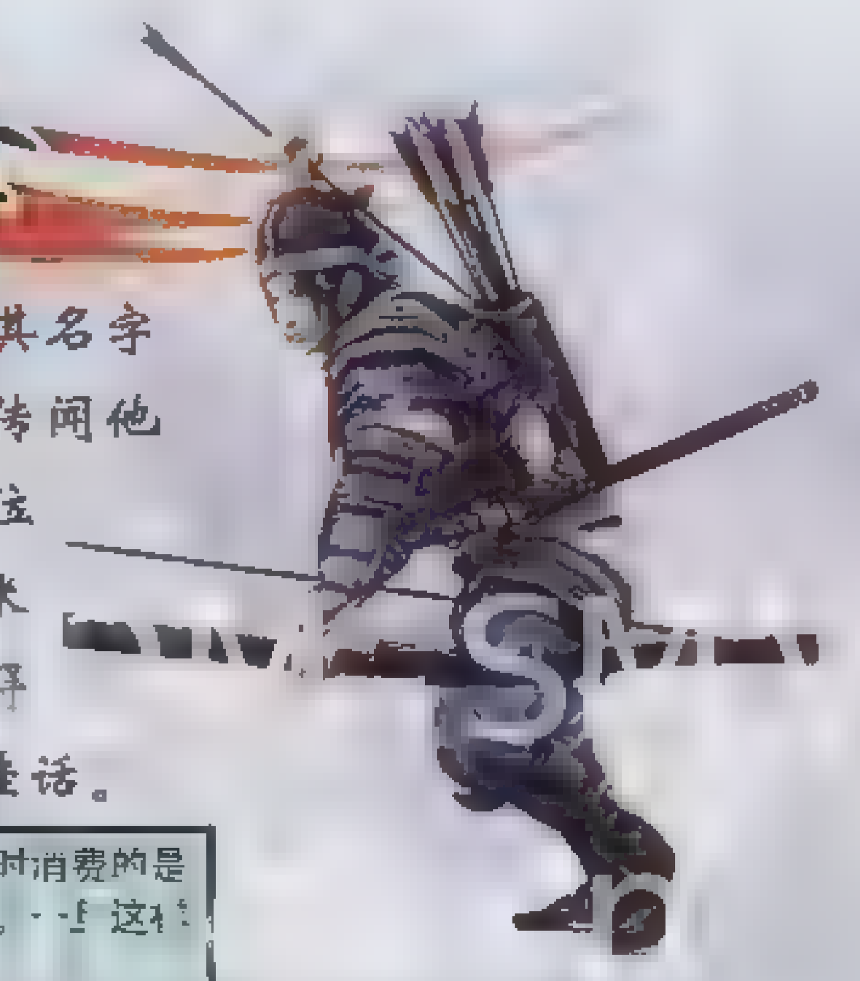
本关的时间限制比较苛刻，若4分钟之内不能到达地图上方，那么本关任务必定失败。因此，建议让移动速度较快的凛出战，同时遇到敌小队



凛

游戏的原创角色。关于她的出生来历一切不明。（来自《天诛红》的角色）在战乱中失去父母后，由奥州的商人吉次一手养大。由于她自幼习武，所以在与源义经结识之后便一直跟随在其身边。

那须与一宗隆



下野国的那须家的第11个男孩。其名字里的“与一”，含有“十一”的意思。传闻他能将正在飞行中的3只鸟射下2只，是位艺术达人。在屋岛的合战中将距离80米远的平军小舟上的目标准确射中，获得了两军的高声喝彩，并被后人传为了佳话。

作战成功时，画面的左上方会出现“作战成功”的字样，同时执行该作战的小队气势珠有一部分也会变成红色。所以当作战发动时消费的是红色的气势珠，那么队伍的攻击力和防御力都会比平时高出许多。两个小队连续使用作战并且都获得成功时，便会变成“连锁成功”，一旦这样的作战成功，便能够获得更多的红珠，同时会获得更高的评价。

时首先打败队长，之后剩下的敌人多半会发生混乱。地图东侧有一块悬崖，从那里直接冲进敌人本阵能够节约许多时间，但要注意不能恋战。在地图西侧的一个木箱中藏有武器“黑铁庄大盾”，为了提升评级应务必取得。（在以前得到该武器的情况重打本关时会得到体之免状）

七 归京

胜利条件	击破所有木曾军大将	败北条件	后白河邸大门被破坏／队长死亡

奖励物品	
军神	山城吉光雉刀
斗将	舞扇
智将	凝集心得

达成作战
将木曾军大将全部打败并打败 50 人以上
尽量避免后白河邸大门受到伤害
保护好 5 人以上的民众
保护好 10 人以上的镰仓士兵



基本心得

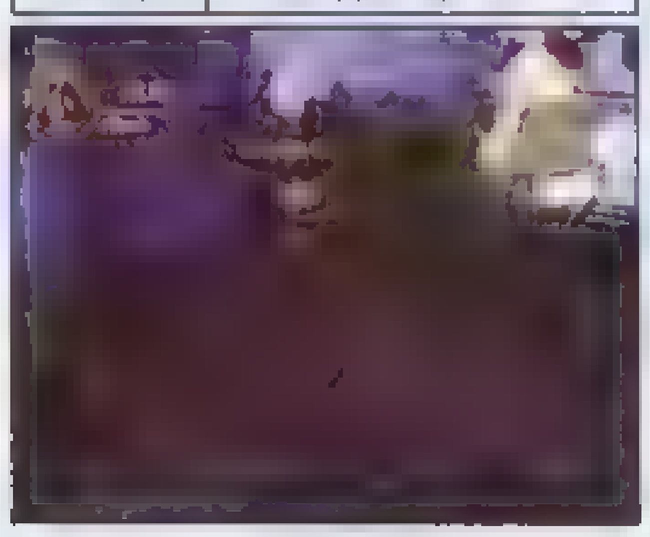
本关的时间限制极其严格，后白河邸的大门基本上从一开始便会遭到敌人的攻击。由于大门一被破坏任务就会失败，所以应该无视一路上的杂兵，直接向大门急行军。途中遇到的几位四天王均会主动朝大门的方向前进，所以可以一路走一路打。（将根井幸忠打败的话可以获得“昏迷采”）在大门前可以使用“挑发”作战，将敌人全部吸引过来，避免大门进一步遭到破坏。此外，地图左上方被木栏围住的地方有 4 件不错的能力书卷，但只有在下一关中收得武将伊势义盛后再选择他重打本关，利用他的高跳跃越过栅栏后才能获得。

八 一之谷前哨战

胜利条件	制定一之谷攻略	败北条件	队长死亡

奖励物品	
军神	城造强弓
斗将	兜花笼手
智将	明镜心得

达成作战
打败所有小队长
与本阵中的那须与一、伊势义盛、常陆坊海尊对话
作战获得三连策成功
得到武器童子切
我军我人牺牲



基本心得

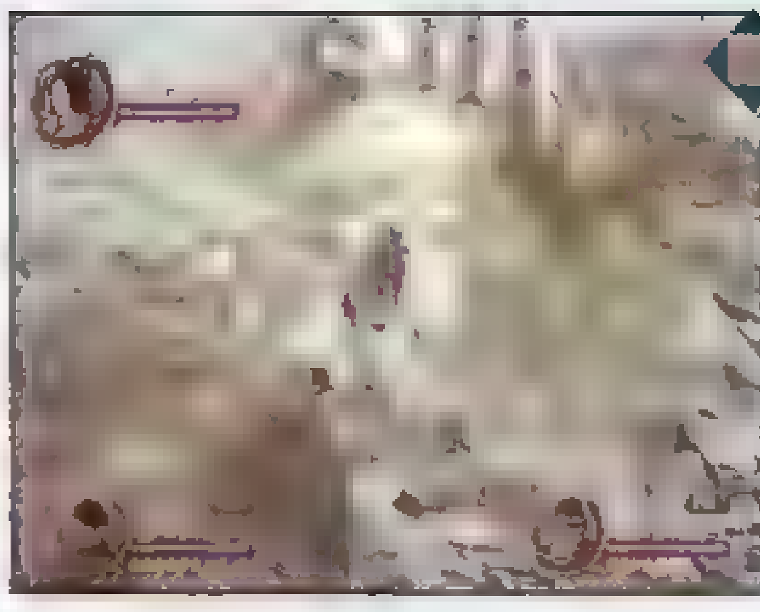
本关难度相对不高，只要将地图上的全部敌人打败即可过关。首先与本阵内的那须与一、伊势义盛、常陆坊海尊三人对话的话便可以令他们加入并能够在以后的关卡中使用。武器“童子切”位于地图的东南部，一开始就可以去那里取得。若要顺利达成三连策的作战，推荐使用“枪突”、“挑发”、“枪衾”的作战组合，可以轻松地获得“军神”评价。

九 一之谷合战

胜利条件	击破所有平军大将	败北条件	队长死亡

奖励物品	
军神	大黑之卷
斗将	螳螂
智将	高丽人参

达成作战
打败 4 位平军大将
与源赖范共同作战，打败 90 人以上
10 分钟以内达成胜利条件
队长在满体力的状态下通过本关开始的下崖部分
烧掉 3 个以上的箭仓



基本心得

本关共分为两个部分。我军首先要从悬崖上飞驰而下，一直冲到敌人的阵营内后才会进入第二部分。在冲下悬崖的过程中会遇到许多断木挡路。虽然只要不断按下攻击键就可以将这些木头砍断，但若想要获得“军神”评价的话，就一定要以满体力状态完成。在接近终点的地方有一个“灵命丸”，获得后体力方面应该就没什么问题了。

十 屋岛合战

胜利条件	援军到达／击败所有平军大将	败北条件	队长死亡

奖励物品	
军神	御魂
斗将	念球
智将	势威之太鼓

达成作战
在我军本队到达前坚守住部队
在援军到达前打败敌人的 5 员大将
打败 60 人以上的敌兵
将我军伤害减少至最少（主将单独出战的情况不算）
烧掉 5 艘以上的敌船



基本心得

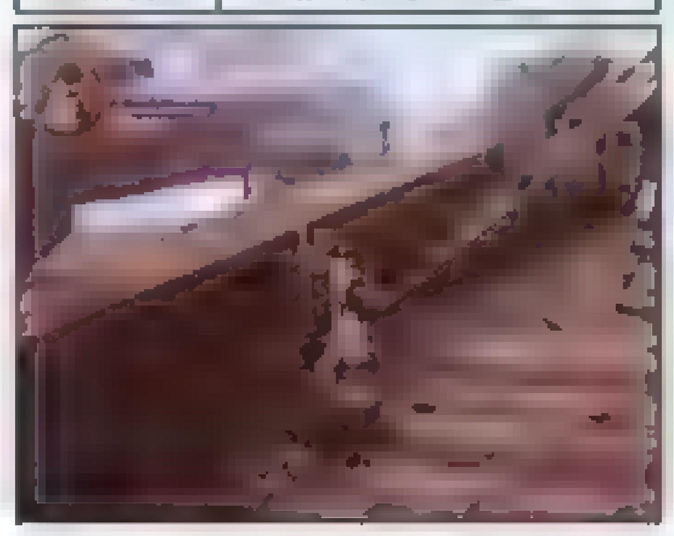
为了攻击海面上的敌船，本次战斗一定要派使用弓箭的与一或忠信出战。由于开战大约 9 分钟以后，我军的增援就会到达，所以必须要在这段时间内打败将画面西侧的几名敌大将全部消灭，不然无法获得“军神”评价。此外，地图西侧有许多很好的道具可以取得。将樱庭良远以及最西侧的部队消灭后还能得到“势威的太鼓”和武器“菊王丸”。平景清所在附近还有武器“骨餐膝四郎”。

十一 坛之浦合战

胜利条件	击破平知盛	败北条件	本队长死亡／分队长死亡

奖励物品	
军神	髮切
斗将	三日月
智将	福禄寿之卷

达成作战
打败平知盛
打败 100 人以上敌人
将我方牺牲控制在最低限度
4 分钟以内打败 20 人，那么一部分敌人就会投降
4 种免状全部入手



基本心得

本关将要由玩家分别操纵主队和分队完成。同时按下 L1+R1 后就可以选择“将切替”来切换当前操纵的武将。由于海面上还有一些射箭的敌人，所以推荐派弓兵出战，使用作战“火矢”将小舟全部烧掉。能够提升战后评价的 4 种免状分别位于地图的最左上的船、地图东侧的船、地图最右上方的船和地图中央的船（三船中的左边那艘）。

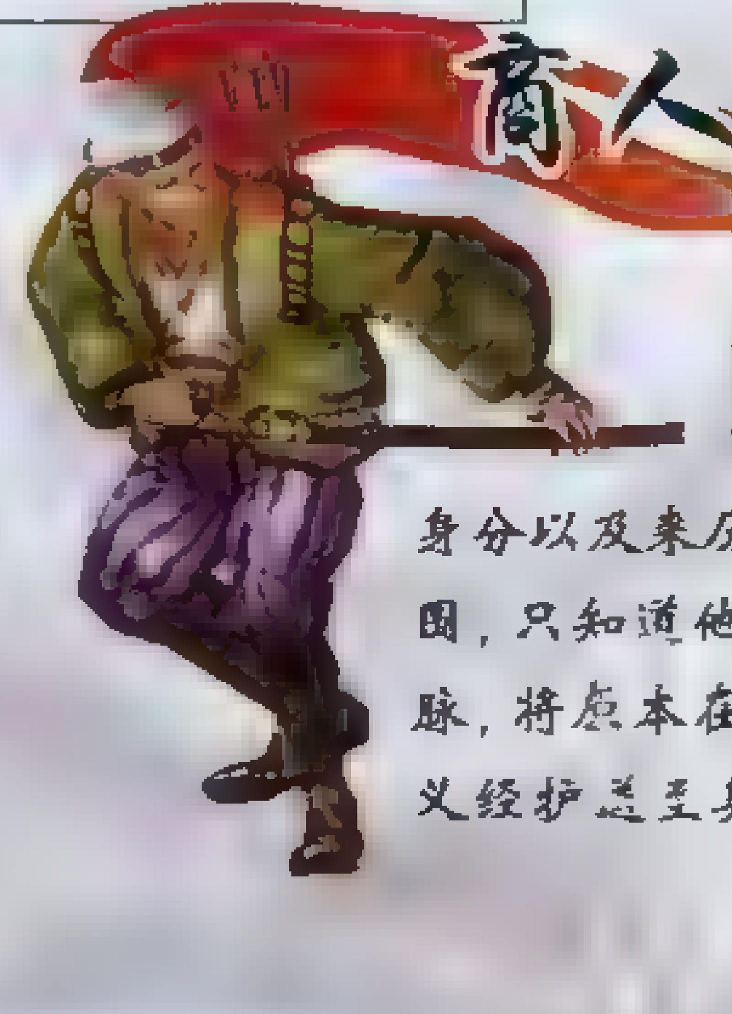
十二 刺客

胜利条件	与静共同逃离都城	败北条件	队长死亡／静死亡



伊势义盛

传闻说他是伊势国或上野国的山贼。源义经在赶往奥州的途中偶然与他遭遇。后来伊势义盛便加入了源义经的队伍，作为先锋活跃在战场上，屡建战功。据说在坛之浦战役中让平家的重臣反叛，引导义经军胜利的关键人物就是伊势义盛。



商人吉次

来往于奥州、京两地的黄金商人。其真实身分以及来历都被谜团所包围，只知道他拥有广泛的人脉，将原本在鞍马寺修行的义经护送至奥州的便是他。



常陆坊海尊

原本是三井寺的僧兵，由于寺庙被平家烧毁，后来便加入了源义经的部队，在源义经与兄长赖朝关系破裂后，与弁庆联手击败了追击的士兵。传闻他在衣川的悲剧中幸存下来，甚至后来一直活了数百岁之久。是个近乎于传说般的神秘人物。

奖励物品	
军神	狮子王丸
斗将	黄金庄大盾
智将	疾风笼手

达成作战
迅速击倒大量敌人
击破刺客首领土佐坊昌俊
回避敌方主力，迂回到达目的地
多使用瞬杀消灭敌人



基本心得

本关的目的在于与静一起逃离到地图的左下方，所以当静在附近时，应尽量避免发生激烈的战斗，以免令其阵亡。玩家可以同时按下L1+R1来选择让静跟随主将行动，也可以中途让她留在原地，等待时机。虽然本关一开始可以选择向下直冲，但如果我方主将的实力不足的话，很可能会在几十名敌人的包围下吐血而亡。同时多绕绕路的话，还可以顺便将作战条件达成。

十三 吉野

胜利条件 护送静到达地图南端　**败北条件** 队长死亡／静死亡

奖励物品	
军神	鬼丸
斗将	仁王像
智将	鹫爪庄大弓

达成作战
打败觉范
获得铁镔棍
消灭敌人增援部队
发动“火矢”造成敌人混乱



基本心得

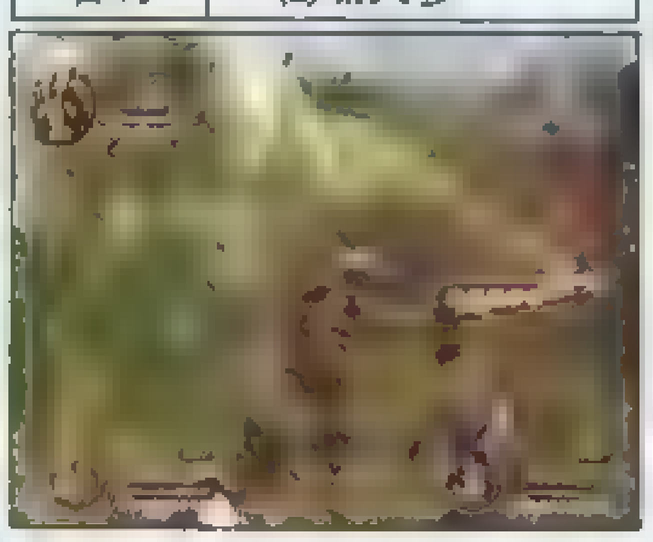
与上一关一样依然要保护好静御前。不过本关敌人的增援部队数量极多，几乎会源源不断地从地图侧面杀到，其中大部分都是骑兵——可以使用重攻击或“枪衾”等作战将敌人一一打下马，以免遭到太大的伤亡。武器“铁镔棍”位于本关一开始时最近的门的背后。破坏大门后即可得到。此外，将妙觉坊打败后，还能够得到“件名心得”。

十四 衣川

胜利条件 在战斗中生存　**败北条件** 队长死亡／衣川馆大门被破坏

奖励物品	
军神	金刚棍
斗将	兜花笼手
智将	高丽人参

达成作战
用岩石堵住道路
寻找白凤庄大弓
击破藤原泰衡
击破尾原景时



基本心得

本关可谓是目前遇到的最难关卡之一。由于在HARD难度下，敌人数量之多、攻击力之高令人发指（但该难度下在地图右下角能够获得武器“小鸟丸”）。建议第一次打本关的玩家就坚守在大门难处的分叉路口上，同时若体力不足还能马上回到大门前取得回复道具。在消灭敌大将其中一人后，我方可以利用这段短暂的间隙用岩石堵住道路，拖慢敌人的前进速度，或者前往地图上方取得白凤庄大弓。

十五 镰仓决战

胜利条件 击破源赖朝　**败北条件** 队长死亡



达成作战
消灭箭仓上的弓兵
打败北条义时
成功发动作战
避免自军兵力伤亡

基本心得

本关是隐藏关，只有在上一关“衣川”中将藤原泰衡和尾原景时打败以后，本关才会出现，否则就会直接进入史实结局（也就是BAD结局）。本关的敌人数量相当多，不过到达敌本阵的道路有左右两条可供选择。我方可以利用一些远距离作战将其一一击破。在地图下方有几个箭仓，使用“火矢”等作战可以轻松通过。惟一要注意的就是“最终BOSS”源赖朝，其能力高不说，附近的敌人数量极多且还会不断出现增援。这里可以连续使用能够复数攻击的作战，力求速战速决。完成本关后便能够进入第二种结局（GOOD结局），同时以后重打其他关卡时，也能够再度使用静御前了。

全人物隐藏服装

在游戏中达成一定条件的话，就能够改变各个武将的出战服装了。

[illegible] 义经	忍者装束 义经
条件：全部关卡杀人数累积达成千人斩	条件：义经的作战书全部得到
[illegible]	[illegible] 与一
[illegible]	条件：选与一当队长，完成“屋岛の合战”一关
[illegible]	[illegible]
[illegible]	条件：选佐藤忠信当队长，完成“吉野”一关
[illegible]	[illegible]
[illegible]	在“屋岛の合战”一关中让继信战死。
[illegible]	不老不死 海尊
[illegible]	合计让其战死10次，但GAME OVER是不会计入10次内的。
[illegible] 弁庆	[illegible] 静
条件：弁庆 [illegible]	条件：选静御前当队长，完成一ノ谷の前哨战 [illegible]

武器取得一览

武器名	出现场所	装备武将	入手方法
赤铜造太刀	镜の宿	义经　忠信	茶屋前的木箱
备前长光薙刀	奥州平泉	弁庆	MAP左下的木箱
山城宗近薙刀	富士川の合战	濡　静	打败平维盛
漆太刀	赖朝	继信	打败斋藤实盛
长弓	宇治川の合战	吉次　与一	MAP左下木箱
铁庄大盾	义仲追讨	继信	西侧的门背后的木箱
山城吉光薙刀	归京	濡　静	获得军神评价
童子切	一ノ谷前哨战	义经　忠信	地图右下的木箱
视透强弓	一ノ谷前哨战	吉次　与一	获得军神评价
蜻蜓	一ノ谷の合战	伊势	获得斗将评价
骨餐藤四郎	屋岛の合战	弁庆	平景清所在地附近的木箱
御魂	屋岛の合战	静	获得军神评级
逆鳞	坛ノ浦の合战	伊势	平知盛所在船前端的木箱
三日月	坛ノ浦の合战	濡	获得斗将评价
髭切	坛ノ浦の合战	义经	获得军神评价
黄金庄大盾	刺客	继信	获得斗将评价
狮子王丸	刺客	忠信	获得军神评价
鹫爪庄大弓	吉野	吉次	获得智将评价
鬼丸	吉野	弁庆	获得军神评价
铁铁兵棍	吉野	海尊	破坏一开始最近的门，门后的木箱
白凤庄大弓	衣川	与一	地图北侧的木箱
金刚棍	衣川	海尊	获得军神评价
小鸟丸	衣川	义经	HARD难度下地图右下角



佐藤三郎继信

1158～1185年。原本是藤原秀衡手下的武士，忠信的亲哥哥。在源义经前往奥州时，他按照藤原秀衡的命令跟随了源义经，以后在战场上数次建功。在屋岛的合战中，因代替源义经中了敌军的箭而战亡。义经四天王之一。

佐藤四郎忠信

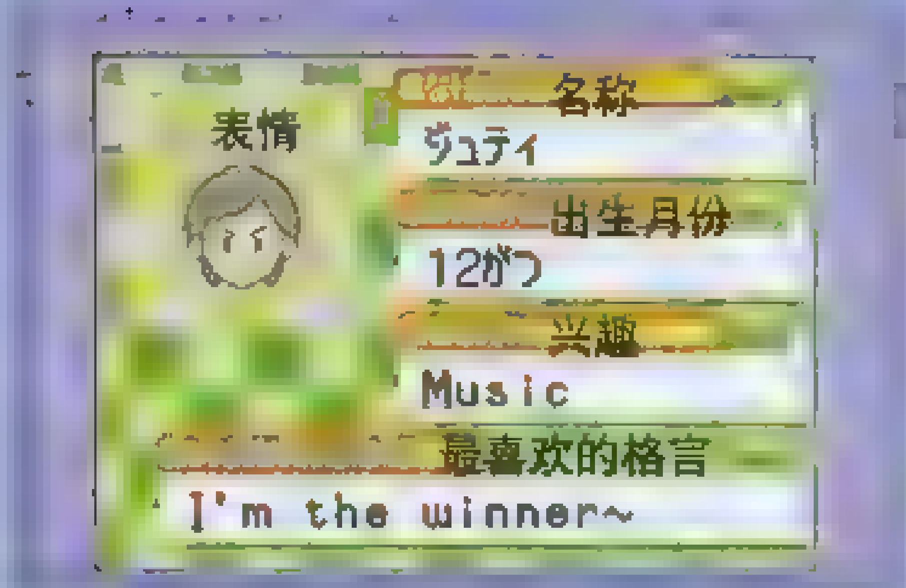
与兄长继信一样原本是藤原秀衡手下的武士，后来与兄长一起加入了源义经的部队。经常能够比其他人更早一步洞察到敌人的袭击行动，同时也是源义经的左右手之一。在吉野的山中，自己以义经的名义击败了僧兵觉范，为义经平安的逃离争取了时间。义经四天王之一。



Hi！大家好！这里是浮在天空上的主题公园"马里奥聚会大陆"。如果想体验到众多的迷你游戏和聚会奖品，就去游戏大陆。而想要和和朋友们痛快地游戏，就来这个"聚会大陆"吧。如果这些都不适合你，可以去挑战大陆挑战迷你游戏赚取金币。总之！丰富的迷你游戏和聚会奖品绝对让你眼花缭乱。"马里奥聚会大陆"欢迎您的到来。



在标题画面按下START键后我们进入了"马里奥聚会大陆"。随着温馨的音乐，在星星的引导下要求玩家设置"护照"。这是玩家身分的证明，同时也能记录游戏情况。设置完成后会要求玩家输入最想达成的愿望和不能对任何人说的秘密。

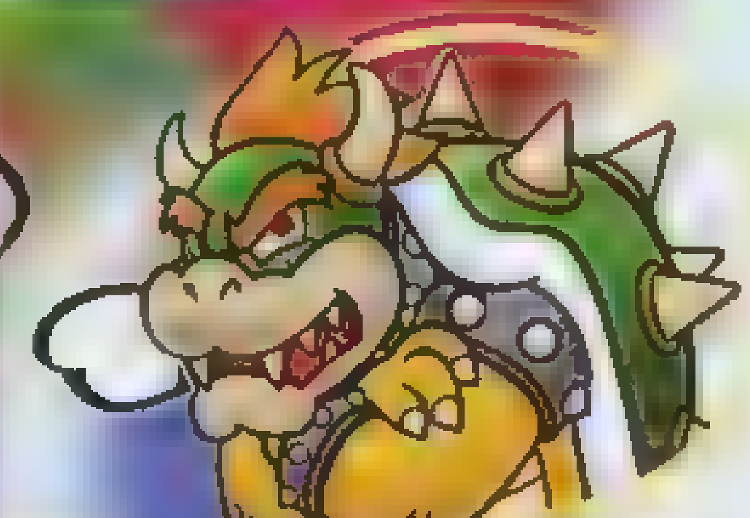


马里奥聚会 Advance　Nintendo HUDSON　TAB
GBA

将荒废的"马里奥聚会大陆"重建

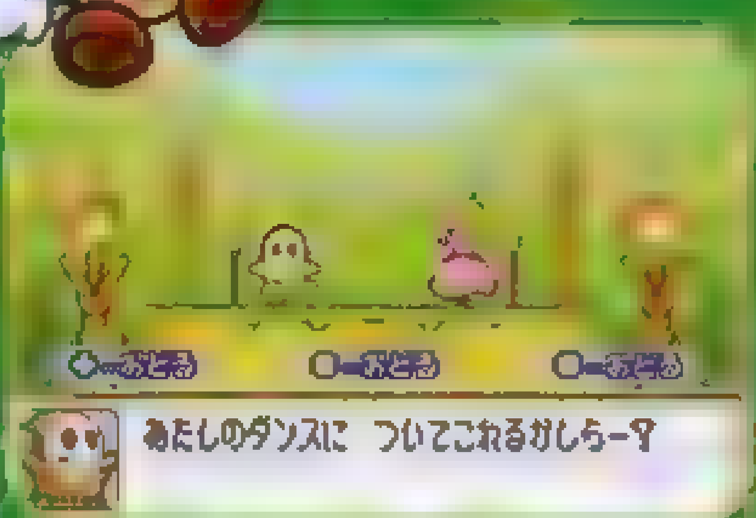


本来大家都能来"马里奥聚会大陆"好好玩一下的。但是由于库巴的原因而让所有迷你游戏都散落了。因此就拜托玩家把所有的迷你游戏都找回来吧。



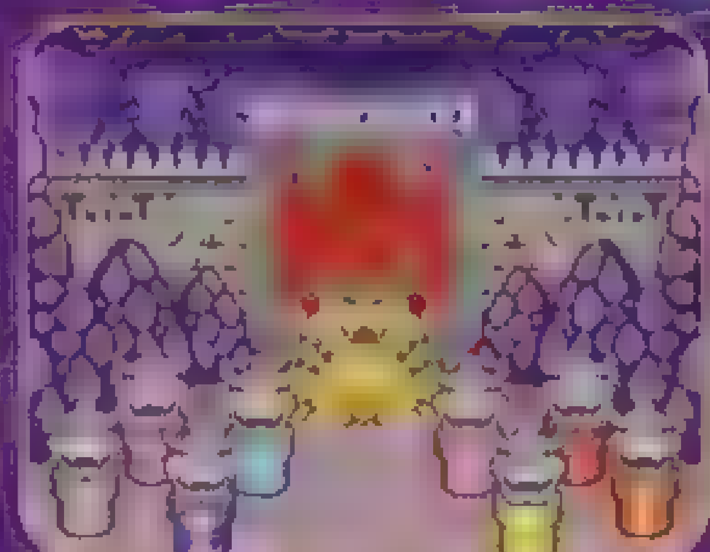
呵呵，怎么能让马里奥他们逍遥快乐。这次我在新玩家进来的时候给他们捣了个乱。那些迷你游戏和聚会奖品全都从空中掉下去了。此外还将几个重要的管道都堵住了，想要全部通过可不是一件简单的事情啊。

蘑菇镇（キノコシティ）



[illegible]

游戏目的



玩家的主要目的是在这里帮助各个居民同时收集迷你游戏和聚会奖品。控制角色进入蘑菇镇内左上角有星星的建筑物内便可接到委托，而当你完成委托后星星会变成蓝色。委托分为各种类型，有依靠头脑进行推理的，有前往其他地点再返回的，还有要完成相应小游戏的。虽然你可接多个任务，但一次游戏只能完成一个任务，当完成规定数量的任务后会开启一个管道，当全部开启并解决小库巴后即可挑战库巴，将此模式完美结束。

丰富的迷你游戏



[illegible]

游戏方式



[illegible]……游戏中要靠[illegible]来决定移动的格数。[illegible]在上方的蘑菇数量是你可投掷骰子的次数，用完后GAME [illegible]



- 无任何效果的普通方格
- 可再掷一次骰子
- ⊖ 扣除一个蘑菇
- 进行迷你游戏，成功后得到蘑菇
- 房屋入口，不计算在步数内。

十字键	控制角色的移动。
A键	顶骰子确定步数。
B键	取消已决定的移动。
L键	进入菜单，从上至下分别是：查看任务列表、查看所接触的角色、记录后退出、结束本次游戏。
R键	查看地图，按A可进行全图浏览。上下键在[illegible]查看各个地点，左右键顺序查看各个区域。选中地点后再按A可在上面插上红旗，明确方向。

©2005 Nintendo ©2005HUDSON SOFT



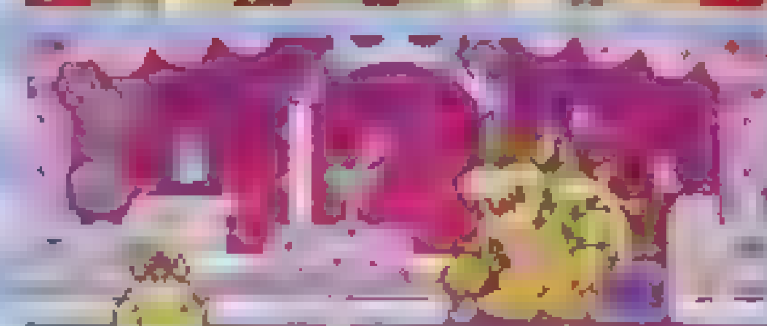
蘑菇镇全任务攻略

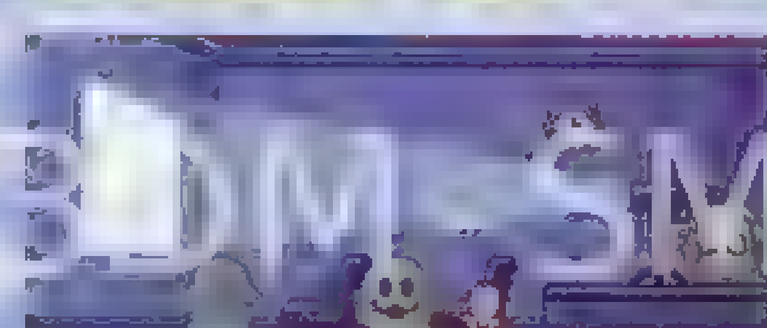
※注：任务的顺序按照按L键后查看的任务列表顺序进行排列，任务的触发地点和地图上的数字相对应。

编号	任务名	解决方法
01	ぎんこうごうとうはダレ?	分别前往道具商店、"クリボンのおやしき"和"アイクンのまえ"询问后返回，之后选择中间的乌龟。
02	きえた? テレサぞう	根据动作找出假冒的幽灵，没有时间限制可充分观察。
03	ゆうかいされた? おサルさん	将书信带给右边湖泊处的猴子便可完成任务。
04	みっしつのドッスン	这里发生了案件，调查过后选择"いりぐちのドア"任务完成。
05	うみにきえた? キノピン	又是探案，这里选第一个乌贼便可。
06	クッパのはんざい	通过库巴城的红色水管来此，询问相关问题后选择"やしきのこと"。之后用锤子防御蘑菇的小游戏很爽。
07	キミのヒトミにこいしてる	进入3F，之后前往ホラーエリア的"アイコンのまえ"取得情报后返回。
08	ハナのようなキミへ	将书信带到地点"キノコマンション"的3F，之后选第一项便可。
09	プリンセスだいすき!	这里的眼球是碧奇公主的FANS，要选择碧奇公主长途跋涉来到此处才能完成任务。
10	すてきなアクセサリー	接受找礼物的委托后，前往シーサイドエリア的"すなはま"可获得，带回即可。
11	れんあいのたつじん? クッパ	从库巴城的粉色水管来到此处，之后前往道具商店将"リング"带回，再完成迷你游戏便可。
12	つよきなスプリンター	在100米赛跑中获胜。
13	ダンサー・イン・ジャングル	来到野人酋长处进行跳舞游戏，根据提示按键即可。
14	ハンマーチャンピオン	要在掷铁锤比赛中获胜，顺序连按AB键。
15	クールなエース!	将雪人扔出的球击回一次便可。
16	よわきなスイマー	教红鱼游泳，连按A键和它并排游，不能太快也不能太慢。
17	GK クッパ	从库巴城的蓝色水管来到此处，完成和库巴的迷你游戏。
18	ナゾのUFO	进入おくじょう，之后是跟着举信号旗的迷你游戏，要顺利将飞碟引导下来。
19	ナゾのざいほう	这里要根据提示输入密码"4444"便可。
20	ナゾのホラーマンション	进入2F，到下方"テレサポチ"选择第一个后返回2F即可。
21	ナゾのきょうりゅう	要选用耀西长途跋涉来到这里……
22	さむいさむしクッパ	从库巴城的水色水管来到此处，3个回答都选最长的选项就可，之后还有迷你游戏。
23	あいことばはナニ?	前往道具商店选择"ボムへい"后得知暗号，回来选择"ボムまるだし"便可。
24	フラワーをちょうだい!	前往デザートエリア的"パックンフラワー"，摘好花后回到这里。
25	ボスとうじょう!	进入1F下面的隐藏楼层和炸弹王掷骰子比大小，要胜3次。
26	やみのていおう! クッパ!	从库巴城的灰色水管来到此处，迷你游戏中猜牌的大小，按上为比前一张大，反之按下。。
27	DVDがほしいんです	进入1F，之后去タウンエリア的キノコマンション1F得到DVD后带回。
28	おしえて! めいぜリフ	来到タウンエリア的キノコマンション1F选第一项，返回后选第二项。
29	アニメファンのへや	进入ちか，然后去道具商店买"キノコンVフィギュア"后带回。
30	ッパのすきなアニメ	从库巴城的黄色水管来到此处，这里要回答5个问题，先选"V"，之后选2223项。最后依旧是迷你游戏。
31	ギャンブルにかちたい!	进行刮卡小游戏，下注后有5次机会。使金币数上升便算胜利。
32	ギャンブルにまけない!	玩老虎机游戏：↑↓键下注A键转动。使金币数上升便算胜利。
33	クビがまわらない!	在猫头鹰轮盘赌博胜利后便完成任务。游戏中按A进入相应的图案，按↑↓键下注。
34	けっこんしたい!	很简单的小游戏，投掷硬币落到下方的问号砖块上便可。
35	ギャンブルせんにん!	连打AB键后角色会随着锤子到达金字塔。赌博游戏需要将相应的卡片完全消除才有奖励。
36	ギャンブルキング! クッパ!	从库巴城的橙色水管来到此处，在这里猜中乌龟所在的水管便可。
37	デュエルタワー1かい	进入塔后选最后一项。在第一层要连按A键逃跑。
38	デュエルタワー2かい	任务37的继续。小游戏中将炸弹敲向敌人并爆炸便可，B键攻击A键跳跃。
39	デュエルタワー3かい	任务38的继续。小游戏中按A键是逃跑，游戏中比的是谁后逃。









关于剧情 蘑菇镇的居民几乎包括了《马里奥》系列游戏中的大部分角色，不过委托相关的剧情却不怎么精彩，本人经常跳过去。但在任务19时却因此怎么也找不到密码，最后终于发现那个人一直在喊 four，four four four……

www.pumbook.cn

其他模式介绍

游戏大陆（プレイランド）



- 查看并游玩玩家得到的小游戏。
- 选中拥有的小游戏和朋友进行交换。
- 通过联机来进行企鹅赛跑，速度似乎跟你的迷你游戏综合成绩有关。
- 查看并游玩玩家得到的聚会奖品。
- 选中拥有的聚会奖品和朋友进行交换。

聚会大陆（パーティランド）

此模式就是为多人游戏而准备的，因为这里都是为联机而准备的，玩家的玩那些迷你游戏的实力可在此充分体现。不过这里的模式都要满足一定条件才能开启。



▶百人战斗模式中，看到这个画面便可将机器交给下一个人了，不要要赖哦。

- 选择迷你游戏来进行1对1的对决，本模式只要1盘卡带便可进行联机了。不过可选用的游戏十分少，只有8个。
- 秘密的决斗，需要两机两卡。可选择任何游戏进行对决，最后按分数的高低来决定胜败，赢家可以知道对方的秘密（一开始设定的）。
- 迷你库巴战，此模式中供对战的都是和小库巴的战斗迷你游戏。玩家各显神通，最后以干掉的小库巴的数量来决定胜负。
- 百人战斗，用1台GBA便能多人进行游戏。设置好人数后（最大为100人……）电脑会随机给出一个游戏让大家挑战，并记录最高分。而最后一个百人挑战和此模式差不多，不过可选择游戏，就不多介绍了。

挑战大陆（チャレンジランド）

- 挑战机遇，从蘑菇头出的3个小型游戏中，选出擅长的游戏来进行挑战。胜利的次数越多越能得到更多的金币，想方设法连续获胜吧？
- 赌博室，这里可以玩到转盘、老虎机在内的六个赌博游戏。因为是赌博，所以运气要素比较浓厚。
- 这里是对决类的游戏，选择难度后和电脑派出的人员进行决斗。全部胜利便可得到非常多的金币。
- 完成蘑菇镇里的所有任务便开启此模式。这里是由库巴建造的库巴岛，玩家将在此进行和库巴相关的游戏，最后根据你的点数来给予金币奖励。

ふろく模式

卡带附带了“马里奥聚会棋盘”，利用这个棋盘玩家即使只有1台GBA，也可和同伴（最多4人）来共同游戏。

当走到博士的方格中便按右来四人决斗（分别控制十字键，AB键，L键，R键），失败者退回上一个星星方格。

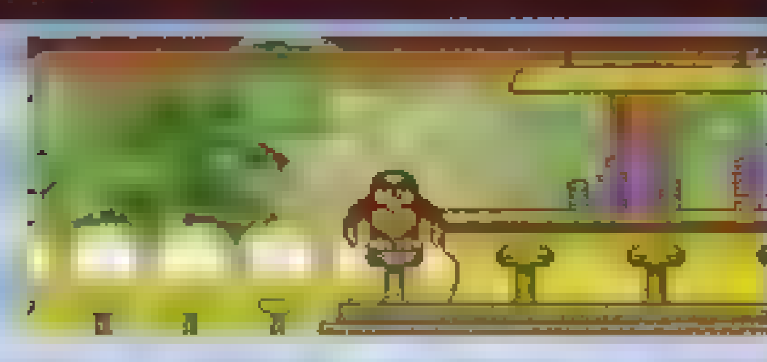


玩家顺序用GBA来掷骰子，走向水管。（谁走向哪个可协商来定）

走到中间的终点上时（自行决定四个粉色星星中的一个为终点），按左选择一个宝箱。最先得到星星者胜利。



编号	任务名	解决方法
40	ゆうしゃのヒゲ！	选择马里奥或路易访问这里，在坦克大战中胜利便可。
41	ねっけつ！デュエリスト！	在扔锤子的迷你游戏中获胜。
42	ワンワンちゅいほう！	玩迷你游戏，要按顺序快速地按LR。之后开启“チョイスアタック”模式。
43	クッパがつくったーモンスター	从库巴城的紫色水管来到此处，要扔龟壳停留在适当地点取得高分。
44	うごかないトレイン	前往左边的“じどうはんばいき”购买道具“せきたん”，再送回火车站便可。
45	ナゾナゾのなぞ？	在这里回答3个问题，答案分别是“マリオ”、“クッパ”和“ルイージ”。
46	ゴカメックのライブだイエイ！	进入2F，前往デザ トエリア的“キノコスタジアム”后返回便可。
47	てんさい？マスマテックス	回答数学家的问题……分别选990，100和0便可。
48	うれないコメディアン	这里要根据海豚的演讲内容来决定是否笑（不过全是日文）。在第7句和第14句这两句的时候按A大笑便可。
49	せわずきなクリボ	马里奥的初期强制任务。之后来到左边的火车站选择第一项后回去便可。
50	VSクッパ！ラストバトル！	和库巴进行最终决战。游戏中有一次机会按R可将陷阱全开。





聚会棋盘

www.plumbook

文 卡伦

《重生传说》剧情小说

序章 拉特拉斯的落日

远去的岁月中
立于世间万物顶点的
是六位圣者及神圣的圣王
但随着时光流逝
圣者与圣王为了不同的观念站在了天地的两端
席卷整个世界的战火也随之点燃
旷古绝今的大战后，神圣之王陨星天降
暗黑之月也从此放射出冷冷的光芒
战火所导致的重重苦难中
人类与兽人齐心协力建立了卡雷基亚王国
在世代兽人之王与所有生命的努力下
和平与繁荣也再度重现世间



“特约霍思河倾听着圣王凯奥鲁基亚斯的声音，卡雷基亚的光辉永世不落……”

躺在床上的拉特拉斯王低声诵读着传奇的吟游诗人巴比恩名作《斯德弥费》中的两句，然后苦笑着摇了摇头。自从半年前，这位现今卡雷基亚的最高统治者便染上了怪疾而一直卧病在床，虽然全国的名医都被召入了宫中，但所有人都对这种从未见过的病症束手无策。

“看来，我的日子已经不多了……之后就看你的了，阿卡缇……”

在想到自己那已亭亭玉立的女儿后，拉特拉斯的脸上露出了淡淡的笑容。他刚想闭上眼睛小睡一会儿，但突然间，从天空中传来的那股异样的气息却令其猛地将头转向了窗外的天空。

夕阳西沉，天近黄昏，但那橘红色的夕阳，却渐渐褪去了自己的光芒。忽然间，天地之间变得漆黑一片，落日在瞬间便转变为圆月的模样，放射出冷冷的光芒。

拉特拉斯浑身剧烈地颤抖着，惊慌与恐惧的情感已将这位年迈的老人的身心完全占据。他清楚地知道，刚才那一幕究竟意味着什么，但是，如今的他已经没有任何力量，也没有时间去阻止这一切发生了。

他挣扎着从床上爬下，颤抖着将双手高高举过头顶，用尽最后的精力将自己全身的力量释放了出来。

“至少……至少要让这世界还有希望存在……”

这就是拉特拉斯王在世间留下的最后的话语……

同一时刻，边境山村斯鲁兹的小教堂内。

金发的少女惊慌失措地看着不远处正痛苦地抓住右臂不断挣扎的青年，在青年的正上方，一个仿似水晶的立方体正飘浮在空中缓缓转动着，发散出淡淡的银色光芒。



“维格！”

“不要过来！”看到少女想要靠近自己时，被称为维格的青年急忙大声喊道，他拼命按住自己的右臂，但那缠绕在其上的银色光绳的束缚却愈发强烈，“快逃……快逃啊！”

突然间，维格的手臂完全违背了自己的意志伸向高空，他的全身也在同时散发出银色的光芒。强烈的冲击波猛然间席卷了教堂内的每一个角落，铺天盖地的严寒瞬间令室内的温度降至冰点。

当几秒钟后一切都平静下来后，恢复正常的青年呆呆地望向屋子的另一边。

呈现在其面前的，是被封闭在巨大的冰块中的金发少女……

“克莱尔！”撕心裂肺的惨叫声回荡在黑暗的夜空中。

这一天，史称为“拉特拉斯的落日”……

第一章 Force

一年后，斯鲁兹村。

维格默默地坐在教堂那巨大的冰棺之前，一动不动。

距离那起事件已经过了一年了，但直到现在他还是无法将少女从那里面解救出来。虽然克莱尔的父母以及村中的人从来没有因此而责怪过他，但维格却怎样都无法原谅自己。

忽然，门外传来了陌生的脚步声，而随着吱啦一声，教堂的门被推开了，两个从未见过的身影出现在了他的面前。

红发的少年，以及有着黑豹外表的兽人。

“……你们是什么人？”维格重新将目光投向地面，低声问道。

“呀，维格，我叫玛奥。”红发少年微笑着说道。

“尤金·加朗多。”兽人说出了自己的名字，“维格，我们是来接你的。”

看到两人靠近后，一直陪伴着维格的那只黄色的小动物马上逃到了青年背后，然后探出头来好奇地看着自己面前发生的一切。

“……为什么知道我的名字……”维格还是没有抬头，冷冷说道。

“别担心别担心，我们是你的同伴啦。”自称为玛奥的红发少年耸了耸肩，说道，“靠近一点来谈一下好吗？”

“我和你们没什么好谈的，走吧……”

“是吗？可我倒觉得我们可以帮上忙呢。”

听到这句话后，维格苦笑了一声，轻轻摇了摇头，“你们能做到什么？你们明明什么都不知道……”

“别这样说嘛，说起来，我们比你更要了解你自己，而且，我还知道你一直在寻求的‘答案’哦。”

“一派胡言，什么‘答案’？”

“谈一下不就知道了，维格。你不过来的话，我们可要过去咯。”

“别过来！”维格猛然起身，而就在那一瞬间，四根忽然出现的冰柱将正准备走上前的玛奥牢牢围了起来。

“果然拥有Force能力。”刚才一直默不做声的尤金盯着自维格身上散发出的青色寒气说道。

“嗯，而且还在预计之上。”玛奥点了点头。

“别烦我，下次我可不会手下留情了。”

玛奥扭过头来望向尤金，“既然这样说的话……”

“虽然不想动手，不过看来怎么也避免不了。”

“我就知道……”听到兽人的回复后，玛奥叹了口气，继续问道，“那么，这次的条件是什么？”

“不得使用Force，在不伤害到目标的情况下60秒内结束战斗。”

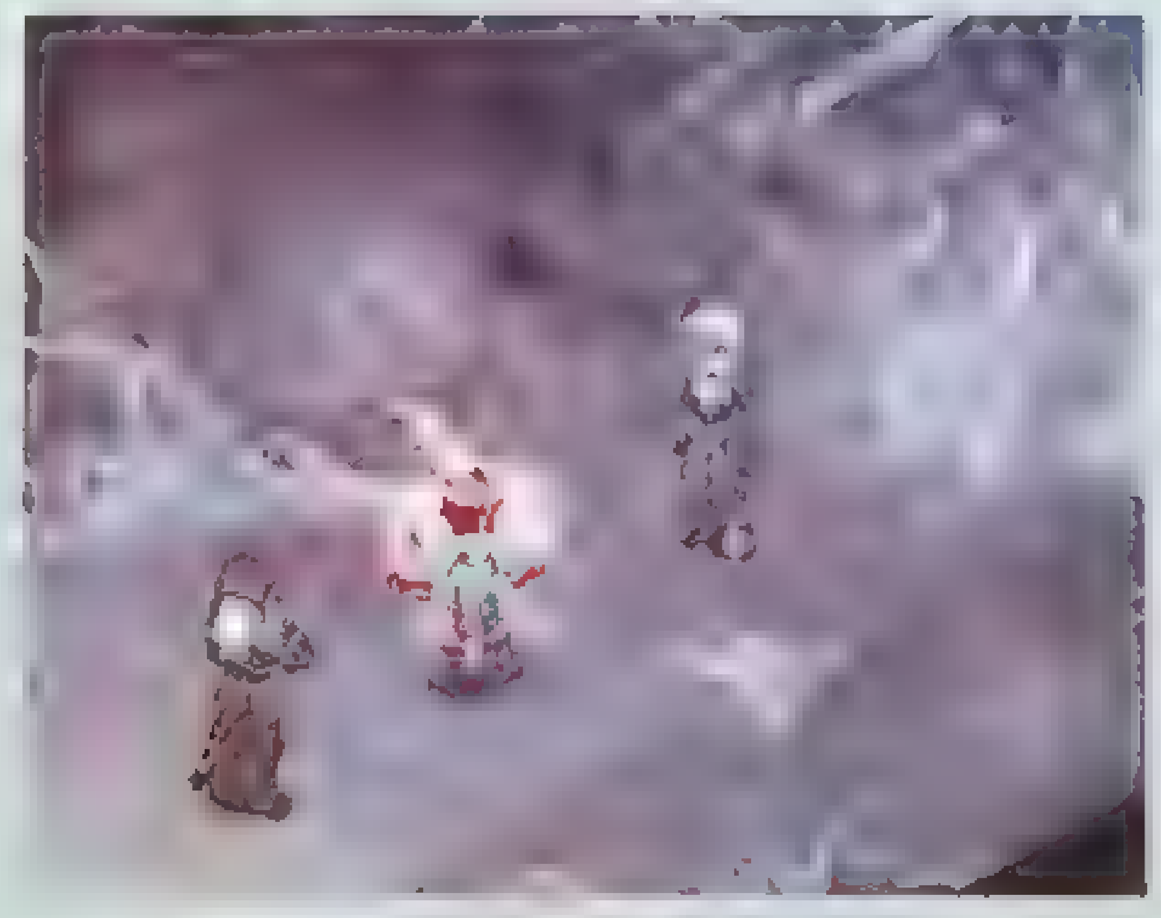
“喂，太苛刻了吧？”

“做不到吗？”

“你认为我做不到吗？”

“以质问来回复质问的方式我可不太赞成。”

いのうえたくみ © 2004 NAMCO LTD



“别在这里乱说了！你们快点离开这……”在沉默了良久后，维格终于忍不住喊了出来。不过，玛奥的下一个举动却打断了他的话语。

随着玛奥抬起手来，那四根冰柱在不知从何而来的火焰烘烤下瞬间化为冰水而后蒸发殆尽。

“如果现在收手的话还来得及哦，维格。”玛奥将腰间的双拐握于手中，以调侃的语气说道。

“别开玩笑了！”

维格怒吼一声后持剑冲向玛奥，但少年却巧妙地避过了这一击，并转而攻向了维格。

虽然以年龄来评价的话，玛奥的战斗技巧足以令人惊叹，但几个回合后，尤金便明白自己的小朋友没有取胜的可能了。速度、技巧、力量，无论从哪一方面来说，维格都远远超过了玛奥。而且还不止于此，如果只有上述那几点的话，玛奥还能凭借自己丰富的对敌经验来支撑一段时间，但更重要的是，虽然维格还无法控制自己的Force，但他却在无意识中将Force的力量传注至了剑上，考虑到这一点的话，被自己的条件所限制而不能使用Force的玛奥落败就只是时间的问题了。

果然，就在这之后没几秒钟，玛奥左手的拐便在剑的重击下飞了出去。看到剑光再度向自己袭来，无可奈何的他只好违背了约定。

随着玛奥的一声大喝，火焰斗气猛地笼罩在其全身。维格躲闪不及，被那散发而出的火焰击个正着而倒在了地上，手中的剑也飞到了远处的地上。

玛奥望向正对自己轻轻摇头的尤金，无奈地摊了摊手，脸上一副无辜的表情。

而此时，维格也支撑着站起了身来。“我的冰与你的火……是相同的力量吗？这种力量究竟是……”

“Force。”尤金慢慢走到他的面前，沉声说道，“这就是你所拥有的能力之名。如果能够合理运用的话，将会对你有着很大的帮助。”

“Force……”维格重复了一遍这个自己第一次听到的名词。

“没错，Force。”玛奥伸出双手，一个仿似水晶的立方体慢慢出现，并浮现于他手心几厘米处的空中缓缓转动着。“这便是Force的具现形态——ForceCube。”他将手放了下来，而那个立方体也随之消失，“我们现在正在旅行中，准确的说，我们一直在寻找和你一样拥有着Force之力的同伴，为了拯救这个世界……”

他走过维格来到巨大的冰棺前，看着被封印在冰中的金发少女说道，“一切，都是因为Force而起的。”

“所谓Force，便是从生命与精神力中而生的特殊能力，也是起初只有我们兽人族才能拥有的能力。”

“那么，为什么……”维格疑惑地看着站在自己面前的尤金，“为什么像我，还有那家伙这样的人类也能拥有Force之力？”

“从‘那时’开始，在人类中也出现了Force的能力者。”玛奥回答道，“到现如今，兽人和人类间已经出现了无数拥有各种Force之力的能力者，你所拥有的，便是冰之Force。”

“冰之Force……”

“现在的你能随心所欲地控制冰之力吗？”玛奥问道。

维格摇了摇头，“其他的没问题……可我却对困住克莱尔的这块冰一直束手无策……”

“因为那是在你的Force暴走之时所放出的冰之力。Force由心而生，在能力者心灵不安定时也会产生过度反应，并爆发出无法制御的力量。”尤金解释道。

玛奥接着说道：“由于你的力量觉醒只是突发事件，对此毫无心理准备的你根本就无法以自己的心来控制这份力量，所以她才会……”

“以你现在的能力，想破坏这块冰根本就是不可能的事情，不过……”尤金将目光投向了玛奥，少年点了点头，将身体转向了维格：“这里就交给我吧。”

说完之后，玛奥向前走了几步，将手贴到了冰棺之上。

“Force之火哟，将沉睡于冰中的睡美人唤醒吧！”

随着玛奥的一声呐喊，熊熊火焰骤地围绕在冰棺四周，而没过多久，那比钢铁还要坚硬的冰壁上竟然现出了丝丝裂纹。

“就是现在，维格！将冰击碎吧！”

维格没有丝毫犹豫，拿起剑来向冰棺奋力砍去。而在一声巨响及白色的闪光后，那令维格魂牵梦萦的身影终于又一次回复了生命的气息。

“克莱尔！”

在维格的急声呼唤下，金发的少女慢慢睁开了眼睛。而此时，一直与克莱尔形影不离的小宠物萨比也从维格身上跳下，高兴得叫了起来。

“维……格……？”克莱尔望着面前激动得说不出话来的男子，一副疑惑的神情。

“克莱尔……身上哪里不舒服吗？现在感觉怎样？”

“唔，我……”女孩从冰棺上缓缓走了下来，不自觉地打了个寒噤。

“怎么？你在发抖吗？”

“……嗯……也不是啦，维格。”克莱尔摇了摇头，“这里好冷，我想现在出去晒晒太阳。”

说完之后，克莱尔便走出了门外，众人也紧随着走了出去。

与屋内那仿佛万年冰窟的严寒环境完全不同，温暖的阳光照射在每一个人的身上，微微吹拂的风，树上小鸟那欢快的叫声，这些都是那样地令人怀念。

克莱尔抬头望着那湛蓝色的天空，闭上眼睛深深地吸了一口气，脸上现出了明媚的笑容。而此时，维格的声音自其身后传来。

“克莱尔，对不起……”

“唔？怎么，到底……发生了些什么？”

“……你不记得了吗？”

“嗯。”女孩点了点头，“我只记得维格的全身都被一层青色的光芒笼罩着。然后，我就……”

“然后你就一直被关在冰里面啦。”玛奥插嘴道。

直到这时，克莱尔才注意到两位生人的存在。“你们是……”

在两人作完自我介绍，并将发生的一切告诉克莱尔后，女孩望向了维格。

“维格不是故意把你封在冰里的，而且他这一年来为了救你出来也费尽了心思，所以请你不要……”

克莱尔仿佛没有听到玛奥的话，只是走近维格，凝视着他的双手。

“维格……这手上的伤究竟是……”

听到这句话后，玛奥和尤金也将目光投了过来，这时他们才发现，青年的双手到处都布满了伤疤，从伤口的情况来看，应该是与硬物撞击时留下的伤痕。

“那是为了救我出来而弄伤的吗？”

维格默默地点了点头，“可是，无论怎样做都无济于事，除了在那里守护你之外，我什么事情都做不到……克莱尔，我不知道该如何才能弥补我犯下的罪……”

克莱尔没有说话，只是紧紧咬着自己的下唇。忽然间，她好像想起了什么似的，轻轻喊了一声，“啊！维格，我、我要回家去了，爸爸和妈妈现在一定很担心我呢。”

在向前跑了几步后，克莱尔转过了身来：“维格，谢谢你救了我，我现在非常好，你不用担心。那两位先生……如果不嫌弃的话，也请在我家里休息一下吧，虽然没什么东西好招待的，不过还是吃顿便饭吧。”

望着克莱尔远去的背影，尤金赞许地说道：“真是位好女孩呢。”

“对啊，那么，我们就听她的话去大吃一顿吧。”玛奥兴奋地说道，“刚才使用了Force导致现在肚子已经饿得咕咕叫了。”

“玛奥。”

“知道啦知道啦。”看到尤金严厉的目光后，玛奥无奈地挠了挠头，将目光转向了维格，“维格，我们有些事情想和你谈一下。实际上我们也正是为了这个才来到这里的。”

“有事的话在这里说就可以了。”

“如果方便的话，还是找个清静点的地方再谈比较好。”

听到尤金这样说之后，维格也没有继续坚持下去，转身准备将两人带到克莱尔的家中。可就在他们准备启程之时，一只猛冲向这边的银色飞鸟令几人紧急停下了脚步。

“冰之Virus，冻气托克罗。”

在冷静地说出来袭的怪物的名称后，尤金向前挪了两步，站在两人身前冷冷地看着尖叫着向这边飞来的怪物，手搭在了背在身后的长枪上。

在怪物即将发动攻击的那一瞬间，维格只感到一阵强风在自己身旁吹过，而随之而即的，便是被切成两半掉落在地上的冻气托克罗。维格惊愕地看着将枪收回的尤金，刚才他完全没有看清楚对方出手的动作。

“Virus是自然界的万物因某种力量变化成怪物后的通称，在哪里都有可能出现。在‘那件事情’之后，不止是Force的能力者，Virus的数量也在急剧增加着。”尤金说道。

“Force的发现……Virus的增加……究竟发生了些什么……”维格微微皱起了眉头，忽然，他好像想到了些什么，扭头问道：“玛奥，你曾经说过‘为了拯救世界’这样的话语，那究竟是……”

打断他的话的，是从玛奥肚子那里传来的“咕咕”声。

玛奥的脸一下子红了，“对不起，我、我实在是饿得有些受不了了……”

“说来话长，在那之前，先让玛奥吃顿饱饭如何？”

听到尤金的建议后，维格点了点头，转身向前走去。在走了几步后，他背对着两人停下了脚步。

“克莱尔的事情，谢谢你们了……”

第二章 不详之影

白峰之村斯鲁兹，克莱尔的家。

在坐下之后，尤金开始向维格解释他的种种疑问。

“一切的一切，都是从那一天开始的……拉特拉斯的落日……”

“拉特拉斯的落日？”

尤金一怔，“卡雷基亚国王——拉特拉斯陛下驾崩的那一天，你不知道？”

“自从我女儿出事的那一天起，维格就再也没有关心过其他的事情，基本上，算是处于与世隔绝的状态了。”克莱尔母亲的回答解除了尤金心中的疑惑。



3DM-SM

“原来如此，你连陛下已经驾崩了都不知道啊……”尤金点了点头，“在那之前半年的时间里，陛下一直卧病在床。任何治疗都毫无效果，随着时间的流逝，陛下的病情也越来越严重。而就是在那一天……”

尤金顿了一下，仿佛想到了什么不愿再回忆起来的事情似的闭上了眼睛。隔了半晌后，他叹了口气，继续说道：“那一天，陛下将自己的Force全部放了出来，而后与世长辞……”

此时，维格注意到了将菜送到桌上，正聚精会神地听着尤金的话语的克莱尔。

“克莱尔，没事吧？刚回来就做这些事情……”

“嗯，没问题的。”克莱尔摇了摇头，“尤金先生，请继续往下说吧。”

“……陛下所释放出的Force化为无数的光芒，降落在了卡雷基亚的每一寸土地上，一直深深潜藏在人们心中的Force也因为这个契机而纷纷苏醒了过来。在突如其来的强大能力面前，人们完全无法控制自己心中的恐怖，Force的暴走事件就在那一瞬间在全国各地同时爆发了。而与此同时，数量激增的Virus开始向人类展开了大举进攻，一时间，整个卡雷基亚王国被笼罩在血雨腥风之中。这宛如世界末日般的大异变与拉特拉斯王的驾崩重叠起来，后人便将那恶梦般的一天称为‘拉特拉斯的落日’。在那场劫难中，无数的人失去了生命，而种种不良影响更是遗留到了现在。”

尤金顿了一下，继续说道：“而自从拉特拉斯王去世后，阿卡缇殿下便继承了王位……”

“阿卡缇？拉特拉斯王的独女阿卡缇公主？”

玛奥点了点头，“现在应该称呼她为阿卡缇女王了。最近女王周围的形势似乎变得有些不太对劲。陛下以自己的生命而放出Force，一定有着他的理由。自从拉特拉斯的落日那一天起，我们便为了探究在国内发生的种种异变的真相而展开了旅途。而为了这一目的，我们非常需要像你这样拥有强大Force能力的同伴。因此，当在其他城镇从游客那里得知关于你和克莱尔小姐的事情后，我们便马上赶到了这里。”

看到维格一副不太明白的样子，玛奥继续说道：“在某些情况下，我们也许不得不与国家机器进行对抗，而敌人那里更是有着与你我相同，甚至还要更强的Force能力者，所以我们才……”

“抱歉。”还没等玛奥说完，维格便打断了他的话语，“对你们刚才所做的一切我非常感谢，但我不会成为你们的同伴的。我现在……不能离开这里。在做了那样的事情之后，我怎可能在没有补偿的情况下就这样一走了之。”

“维格……”听到这里，克莱尔忍不住说道，“其实你根本就没做什么错事啊，所以我不希望从你嘴里听到类似‘补偿’这样的话语。既然他们那么需要你，那你不妨助他们一臂之力如何？”

维格摇了摇头，“不只是因为克莱尔我才这样说。在你被封闭在冰里的那一年中，我一直受到各位的照顾，因此，我怎么也不能……”

“因为你也是我们的孩子嘛。”克莱尔的母亲拉吉娅笑着说道，“我们一直相信维格你一定能令克莱尔复原的，因此我才会和你叔叔决定和你一起等待着那一天的到来。那样的话，等克莱尔回来时也不会觉得寂寞了……”

“……谢谢你，阿姨……”

忽然，克莱尔的父亲从门外满头大汗地冲了进来，大声喊道：“出事了，有一群手持武器的家伙闯进了村里！”

众人闻言都是一惊，玛奥和尤金更是立即便站了起来。在得知那群人正前往广场的消息后，维格与几人急忙来到了那里。而离广场还有不久的时候，一个如洪钟一般响亮的声音便传入了众人的耳中。

“喂，人类的小姑娘，你叫什么名字？……莫妮卡，你漂亮吗？怕什么怕，我只不过问你漂不漂亮！”

当众人赶到广场时，刚好看到了一个牛头兽人逼问村中女孩莫妮卡的一幕。虽然村民们都聚到了广场上，但面对手持武器挡在前面的十余名士兵，他们也只有咬牙看着这一切。

“那帮家伙抓去了村里的不少人类女孩，似乎在盘问些什么东西。”

从村民那里，维格得知了现在的情况。而从尤金的口中，他也知道了那个兽人，以及这群家伙的身分。

“王之盾？多玛？”

“嗯。”尤金点了点头，“王之盾是以Force能力者为中心而构成的国王直属部队，而除了保护国王的职责外，他们还会执行一些不能对外公开的秘密任务。正如其名，他们是王家的坚实盾牌，而之所以成立王之盾，也有着将Force能力者集中起来进行管理的目的。”

“喂，我跟你说话呢。把村里最漂亮的女孩给我带到这里来！”兽人的吼叫再次吸引了大家的注意力。“我多玛可没有多少耐心，在我发火之前你最好快把人给我带过来！如果这边没有的话，你就去那边的村民那里找吧。”

莫妮卡没有办法，只得将目光投向了维格所在的村民这边。而此时，她意外地看到了刚刚赶到这里，已经一年没有见面的克莱尔。

“莫妮卡……”

“嘘？是那个女孩吗？”多玛顺着莫妮卡的目光望去，摸着下巴说道。

“不，不是她！”这时莫妮卡才猛醒过来，急忙摇头喊道。

“闭嘴！”多玛一巴掌将其打倒在地，然后示意部下将克莱尔带过来。不过，那两个走过来的王之盾士兵却被维格的冰封住而动弹不得。

“Force？”多玛饶有兴趣地看着这一幕说道。

“将其他人都放了，然后马上滚出村子！”维格站了出来，大声喊道。

多玛不屑地低哼一声，瞬间便从远处转移到了众人面前，仿佛是从时空的狭间穿越过来一样。

“好强的力量！”玛奥惊讶地看着掌心飞速旋转的ForceCube说道。

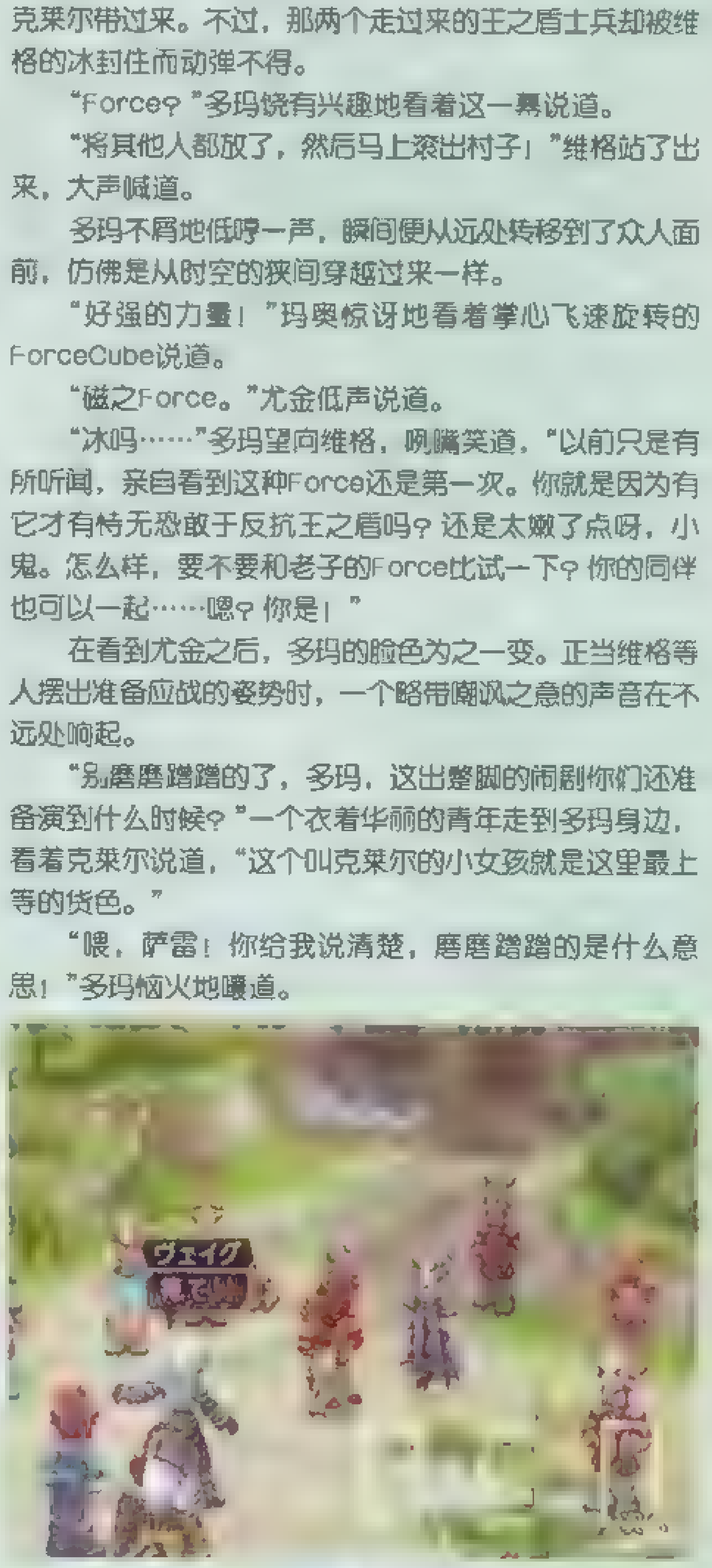
“磁之Force。”尤金低声说道。

“冰吗……”多玛望向维格，咧嘴笑道，“以前只是有所听闻，亲自看到这种Force还是第一次。你就是因为有它才有恃无恐敢于反抗王之盾吗？还是太嫩了点呀，小鬼。怎么样，要不要和老子的Force比试一下？你的同伴也可以一起……嗯？你是！”

在看到尤金之后，多玛的脸色为之一变。正当维格等人摆出准备应战的姿势时，一个略带嘲讽之意的声音在不远处响起。

“别磨磨蹭蹭的了，多玛，这出蹩脚的闹剧你们还准备演到什么时候？”一个衣着华丽的青年走到多玛身边，看着克莱尔说道，“这个叫克莱尔的小女孩就是这里最上等的货色。”

“喂，萨雷！你给我说清楚，磨磨蹭蹭的是什么意思！”多玛恼火地嚷道。





“又来了，眼睛睁那么大干什么，想吃人不成？”

“少废话，我做什么不用你多嘴！”说完之后，多玛气呼呼地转过身来看着挡在自己面前的维格，“真是个碍眼的家伙！”

“笨牛，有些事情用嘴就可以解决了。”萨雷不屑地摇了摇头，没有理会一旁暴跳如雷的多玛，径直走到尤金的面前，微微欠身行了一个礼，“你说是吗，尤金队长？”

“队长？”维格疑惑地扭头望向兽人，但尤金却一言不发。

“还有他旁边的那位，那不是逃兵小玛奥吗？”看到维格不解的神情后，萨雷轻笑了一声，继续说道，“如果是在以前，从王之盾里脱逃可是重罪一桩，不过随着现在能力者的与日俱增，管理上也宽松了许多，像你这样随时可以轻松解决的小家伙也就无足挂齿了。”

萨雷顿了一下，再度看向了尤金，“队长大人应该很熟悉我的行动方式吧？”

“什么意思？”维格厉声问道。

“不明白的话，就看看你的头顶吧。”萨雷耸了耸肩，冷笑着说道。

这时维格才惊讶地发现，村中最受孩子们喜爱的兽人老奶奶波布拉竟然浮在了离地几十米的高空上，而将其维持在空中的，是围绕在其脚下的旋风。

萨雷轻轻把玩着自己的额发，轻描淡写地说道：“这世间的一切都可归结为两个词：赐予，以及获取。你说是不是，小鬼？”

“你这混帐！”维格咬牙切齿地说道。

看到维格暂时无法动弹后，萨雷转向了克莱尔，“克莱尔小姐，现在你明白了吧，这个兽人老太婆的性命如今正掌控于你的手中。生命是很宝贵的，不是吗？”

“……我明白了。”

维格惊愕地看着身边的女孩向萨雷默默地点了一下头，急忙转身拦在她的面前。

“不行！不要去，克莱尔！”

“闭嘴。”萨雷冷冷说道。看到维格准备冲向这边时，他轻轻抬起右手便以冲击波击中了对手，而后望着倒在地上的维格不屑地哼了一声，“要你的命实在是太容易了。”

“混帐……！”维格强忍着剧痛咬牙站了起来，将剑拔了出来。

当觉察到从这个青年身上散发出的强大Force气息后，萨雷脸色一变，同样将剑自腰间拔出，紫色的斗气瞬间笼罩在其全身。

正当维格想要攻向萨雷时，尤金突然向其腹部猛击了一记。维格躲闪不及，当即倒在地上，那前所未有的剧痛几乎令其昏迷过去。

“为……什么……”

“果然不愧是队长大人啊。”萨雷鼓掌轻笑着说道，“那么，克莱尔小姐，请随我来吧。”

“在你没将老婆婆放下来，以及承诺放过村中其他人

之前，我是不会走的。”

“放心好了，只要你答应跟我走，我保证不碰其他人一根手指。”

“……克莱尔……不要去……”此时的维格根本无法站起身来，只是在嘴里不断地喃喃自语着。而其昏迷前听到的最后话语，便是克莱尔那低声的承诺。

“我答应你…… ”

“克莱尔 ”

维格大喊一声，猛地睁开了眼睛。隔了一会儿，当呼吸渐渐恢复正常时，他才觉察到此时广场上已经空无一人，而待在自己身旁的，也只有玛奥和尤金而已。

“……克莱尔小姐为了不让其他人受到伤害，已经跟着萨雷和多玛一同离开了……”玛奥低声说道。

“克莱尔！克莱尔在哪里？”在大喊了几声后，维格猛地转过身来恨恨地盯着尤金，一把抓住了他的衣领，“尤金，你这家伙！”

“我不得不那么做。”尤金没有反抗，平静地说道，“以你现在的力量，不，即使合我们三人之力也不是萨雷的对手。”

“那家伙……虽然平时总是笑嘻嘻的样子，但却是个冷酷而残忍的人，而且……强大得令人不敢想象。”玛奥接着说道，“如果那时尤金没有制止你的话，你现在早就是一具尸体了，而克莱尔以及其他村民也无法幸免。”

“……怎么可能……”

“将所有村民斩杀殆尽，然后带走毫发无伤的克莱尔，这对萨雷来说根本就是小事一桩。”

“为什么你会知道这些事情？你们究竟是什么人！”

“原队长以及逃兵。”玛奥低声说道，“就在半年前，尤金还是王之盾的队长，而我则是其手下的一名士兵。正如先前所说，自从陛下驾崩那天开始，我们便开始了对一连串异变事件的调查。而我之所以会从王之盾中逃跑则是因为……”他犹豫了一下，接着说道，“在拉特拉斯的落日那一天……我的Force好像也在觉醒后暴走了……”

“好像？”

玛奥点了点头，“实际上……我在某次冲击中失去了记忆，那时收留无家可归的我进入王之盾的正是尤金。既然尤金选择离开王之盾，那我自然也会跟着喽。”

“丧失……记忆？”

“虽然直到现在也没有复原的迹象，不过我倒不是太在意，因为最重要的不是现在，而是未来！对吧。”

“你们的事我已经明白了。”维格默默地点了点头，“可是…… 我当时没有保护好克莱尔……我明明知道她就是那种性格的女孩，所以我才发誓不惜一切代价保护她，可是……”

“很遗憾，现在的你想要打倒萨雷根本连万分之一的机会都没有。”尤金冷静地说道，“不过，你却有着那种可能性。”他盯着维格的眼睛，继续说道，“曾见过无数能力者的我看得出来，你会变强的，维格，而且必定会亲手将克莱尔救出来。”

维格垂下了头，一语不发。

“不管怎样，我们还是赶快去追王之盾吧，我总觉得从他们身上也许能找到和拉特拉斯的落日有关的线索。那么，你现在准备怎么办呢？”

“……我早就已经决定了。”

抛下这句话后，维格径直向着村外的方向走去。玛奥和尤金互相望了一眼，脸上同时露出了笑容。

第三章 四星

“港町米纳鲁？”

“嗯，斯鲁斯东南方的一个港口城市。如果根据萨雷的话来判断的话，王之盾似乎是遵照女王的命令从人类当中搜寻美丽少女。如果他们的最终目的地是首都帕鲁卡的话，那一定会从那里乘船前往的。”

“可是……陛下为什么要搜寻人类的女孩呢？”

“谁知道呢，也许阿卡缇女王是想交朋友吧。”

“……你以为派遣象‘四星’这样厉害的角色就是为了这个目的吗……”

“那些事与我无关，我想做的只有找回克莱尔而已。不管怎样，快点赶去米纳鲁吧。”

在离开斯鲁兹村之后，众人在前往米纳鲁的路上一直在讨论着王之盾的目的以及一些其他的事情。虽然对于维格来说，这是他有生以来第一次离开斯鲁兹前往其他的城镇，但心急如焚的他却根本没有心思欣赏路上的风光。

在前进到三分之一的路程时，众人来到了拉卢朗大桥上，而正当他们准备过桥时，三种不同声线，但同样做作的笑声传入了他们的耳中。

“哈哈哈哈哈哈哈哈哈……敢于对抗王之盾的笨蛋们给我好好听着！”

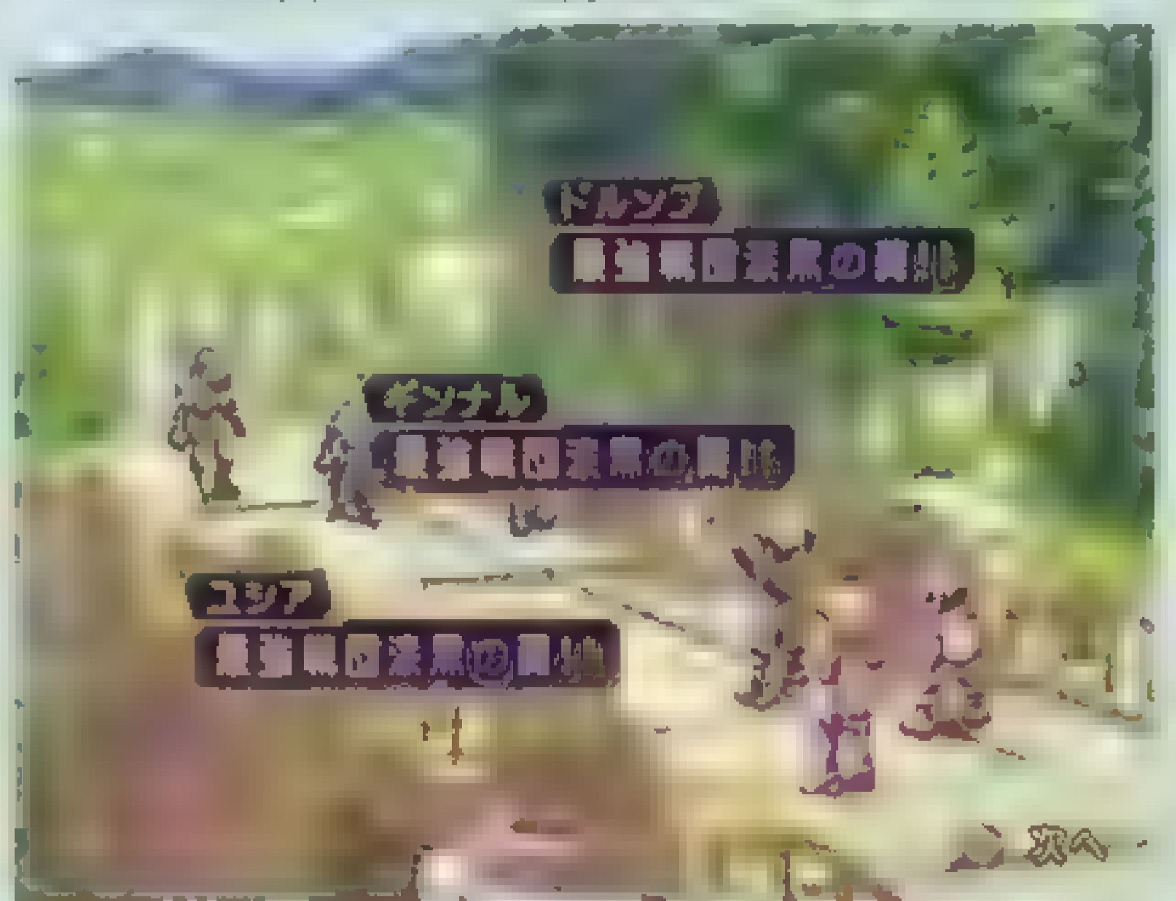
“对，听着！”

“如果想要经过这座桥的话，那就一定要打败我们！”

众人看着面前空空如也的大桥，最后还是维格忍不住喊了一句：“出来！”

“正在等你这句话呢！”对方好像长松了一口气，大喊了一声，“好，我们上！”

在几人的注视下，身穿盔甲，好像是军队中人的两男一女……从桥下面艰难地爬了上来……



在喘了一会儿气后，领头的蓝色男子擦了擦额头上的汗，看着面前的维格等人作出了一副神气活现的样子，不过配合他那灰头土脸的狼狈样子却让人忍俊不禁。

“…… 你们是谁？”

听闻此言后，三人忽然一下子来了精神，纷纷摆出了各种夸张的姿势。

“斩裂黑暗的华丽之剑，暗黑的贵公子——津纳鲁！”

“怪力强力万力夏卡里奇，缘下的太鼓持——多伦布！”

“世界为我而存在，魅惑的贵妇人——尤茜娅！”

三人齐声喊道：“我们就是，最强战团——漆黑之翼！”

虽然此时阳光明媚，但当看到面前那三个家伙夸张的姿势后，玛奥却不自觉地打了个寒噤。

“流放者尤金及其手下哟，就让我们来让尔等吃吃苦头吧。”

“你们……也是王之盾里面的？”玛奥左思右想，但怎么也想不起来自己在王之盾时曾经见过这几个人。

“告诉你们吧！我们漆黑之翼可是得到了四星大人认可的王牌部队呀！”

“四星……”维格低声重复了一遍，他依稀记得刚才尤金也提到过这个名词。

“王之盾中包括萨雷、多玛在内最强的四个人的总称。”尤金解释道。

“既然你们说得到了四星的认可，那为什么会被丢在这个地方？”玛奥不解地问道。

“不、不是被丢下的！”津纳鲁一下子慌了手脚，连忙争辩道，“我们是接受了要在这里阻止你们的光荣任务。在将你们打倒后，我们便将成为与四星大人齐名的战士，展开那自由的羽翼，飞向卡雷基亚光辉的明天……唉哟！”

正说得兴高采烈时，漆黑之翼三人组却在冰之Force的力量下当即仰面朝天。维格实在没有闲心再听他们胡扯下去了，但只是试探性的攻击便将他们全数击倒，这点倒让他颇为意外。

在过了十几秒钟后，三人终于互相搀扶着爬了起来。

“睡、睡狮终于苏醒了！”津纳鲁嘴上还不肯认输，“上啊，多伦布，尤茜娅！”

二十秒钟后。

尤金和玛奥倚在桥栏上，饶有兴趣地看着被维格一人打得鬼哭狼嚎的三人组。

“慢着慢着！”在看到维格又将攻向自己时，尤茜娅急忙做了个“等一下”的姿势，“你、你们已经合格了。”

“咦？”

“对对。”津纳鲁急忙接道，“你们测试合格了，好，现在我批准你们通过这座桥。”

玛奥叹了一口气，摊手无奈地说道，“我说……你们就不知道什么是害臊吗？”

“闭、闭嘴！即使你们通过测试也不要妄自尊大，这、这只是入门篇而已！”

维格没有说话，只不过冷冷地又将剑拔了出来。看到这一举动后，斗大的汗珠同时自漆黑之翼三人组的脑门处滑下。

这时，尤茜娅忽然指着维格等人的身后大声喊道，“啊，看那里！粉红色的小猪飞在天上呀！”

趁玛奥转身的那一瞬间，三人一溜烟地扭头就跑，虽然在实力上不值一提，但似乎漆黑之翼在逃跑这一方面还是有些心得的。

“让他们走吧。”尤金拦住了想追上去的玛奥，不过红发的少年看起来还很不甘心的样子。

“……算了，反正总觉得以后还会和他们碰面。”

“比起那个来，还是考虑一下四星的举动比较实际一点。”尤金说道，“当遇到萨雷他们的时候我就知道，想避开这几个人是不可能的……尤其是瓦尔特，如果可能的话，我不想和他动手。”

“瓦尔特？也是四星之一？”维格问道。

尤金点了点头，“以前的战友，王之盾资格最老的战士之一。拥有强大的精神力以及优秀的战术洞察力的他是





队中不可或缺的战力。”

“如果尤金开口的话，瓦尔特也许也会加入我们吧。”玛奥插嘴道。

尤金没有回答这个问题，他看了看天色，说道：“天快黑了，先在附近的小旅馆中休息一下，明天再上路吧。”

虽然维格一副不情愿的样子，不过最终还是同意了尤金的意见。但令几人没有料到的是，就在投宿的当天晚上，他们便遭到了旅店老板以及其他客人的疯狂攻击。而在这些力气大得惊人的家伙身上，玛奥却丝毫没有感到有Force的反应。

“死吧……死吧……”

在看到客人们呆滞的目光以及听到那一直重复的话语后，尤金和玛奥对望了一眼，微微点了一下头。

正当维格在门前苦苦支撑时，忽然从先前几人入住的房间内传来了一声钟响。而当听到响声后，刚才还在凶猛攻击的客人及老板一下子便倒在地上昏迷了过去。

“怎么回事？”维格看着从房间内走出来的玛奥，疑惑地问道。

“音之Force，瓦尔特。”尤金说道，“他的声音暗示能激发出人体内的潜能，并令那些人的身心完全为其控制。”说到这里，他将目光投向了旅馆的门口，“好久不见了，瓦尔特。”

维格循着这个略显苍老的声音望去，看到的是一位身穿紫色衣服、手持手杖的有翼兽人的身影。

“确实很久了呢，队长，还有玛奥。”

在看到尤金拦住正想冲上前的维格后，瓦尔特看着银发的青年说道：“他们说的维格就是你吗？年轻人，火气那么大的话即使是冰之Force也是会被融化的啊。”

尤金向前迈出一步，沉声说道：“你来这里不会是想找我叙旧的吧，瓦尔特。”

瓦尔特盯着昔日队长的眼睛，轻轻叹了一口气，“直到现在，我还是不想与您为敌。”

“那为什么控制那些人来攻击我们？”玛奥插嘴道。

“我只是想确认一下而已。队长……你果然是不会做那种事情的人……”看到尤金沉默不语后，瓦尔特继续说道，“回到王之盾来吧，队长。自从那起事件以来，王之盾内部便陷入了无休止的混乱中，而能将这种状况纠正过来的，除了队长你之外别无他人。”

“那起事件……”维格疑惑地望向尤金。

尤金摇了摇头，“以罪人的身分而被流放的我现在又能做些什么呢？”

“那起事件只不过是某些人对你下的圈套而已，为什么不作任何争辩便甘心承受这不白之冤呢？”瓦尔特越说越激动，“队长，你一句话都不说，但我知道这其中一定隐藏着什么重要的事实。如果查明真相的话，你不就可以返回王之盾了吗？”

“无论怎样，我犯下罪行是永远都不会改变的事实，所以你的直觉根本就毫无意义。”

瓦尔特沉默了一阵，低声说道：“你说这话是真心的吗……”

“我一向就不喜欢开玩笑。”

“你难道要我相信你在毫无理由的情况下就做出那种事情吗！队长！”

“……我犯了无法弥补的罪行，你只要知道这一点就可以了……”

听闻此言后，瓦尔特一时也不知道该说什么，在隔了半晌后，他接着说道：“我明白队长你的意思。可是，现在国家正因为某些人的意图而在被导向错误的方向，如果我没有猜错的话，那人大概就是……”

“够了，瓦尔特。”尤金沉声说道，“你再说什么都无济于事，我既不会回到军队，也不会就此放弃战斗。”

“可就你们三个人的力量能做些什么？”

一听到这句话，玛奥马上便来了精神，“如果你那么担心的话，那不如也加入我们如何？”

“开玩笑也要看看场合！”瓦尔特不悦地瞪了玛奥一眼。

红发的少年嘟起了嘴，小声说道：“人家可是很认真的……”

瓦尔特又转向了尤金，厉声说道：“你应该明白，以现在的情况来看的话，从外部根本就无法改变任何东西！”

尤金点了点头，“所以，你才会继续待在王之盾里吧。”

“……我明白了，今天就这样吧。不过……”瓦尔特抬起头来直视着尤金的眼睛，正色说道，“我曾宣誓永远效忠于卡雷基亚，如果有人要与卡雷基亚为敌的话，即使是队长我也不会手下留情的。”

他顿了一下，轻轻叹了一口气，“下次见面的时候，我们就是敌人了。”

“……那是你的职责所在。”

“……那么，后会有期了。”

“等一下！”看到瓦尔特想要转身离去时，维格叫住了他。“王之盾为什么要搜寻人类的女孩？”

“那是女王陛下的命令，我对此也无能为力。”

“你说什么！”

心急如焚的维格冲上前去想要抓住瓦尔特问个究竟，但兽人只是轻轻挥动了一下手杖，那强大的气流便迫使维格急退了十余步，几乎摔倒在地。

尤金挡在又想冲过来的维格面前，沉声问道：“我只有一个问题，克莱尔小姐现在是否平安无事？”

“你不用担心那些女孩的事情，即使是萨雷也不敢伤害到这些重要的客人。”瓦尔特收起手杖，微微欠身说道，“那么，我先告退了，队长。”

说完之后，瓦尔特一跃而起，消失在了众人的面前。

第四章 复仇的少女

“好了，维格，不要走那么快啦。”

在刚刚翻越了阿尔梵山脉后，玛奥已经累得快不行了，不过，此时的维格却丝毫没有放慢脚步。

虽然已经从瓦尔特的口中得知了目前克莱尔平安无恙的消息，但对于心急如焚的维格来说这也丝毫未令其有“松一口气”的感觉。而令其更为窝火的是，就在这种要和时间赛跑的时刻，那个什么漆黑之翼三人组却还逼得自己不得不绕远路前往米纳鲁。

“斩裂黑暗的剑齿虎——津纳鲁！”

“在黑暗里令大地也为之震撼的巨象——多伦布！”

“在暗夜中挥舞魅惑之翼的吸血蝙蝠——尤茜娅！”

“我们，现在已不是漆黑之翼，而是……最强战团漆黑之牙！”

……

“……漆黑之牙……那不就是蛀牙么？”在沉默了半晌后，玛奥终于忍不住问了出来。

三人组面面相觑，斗大的汗珠同时自他们脑门上滑了下来。

“看、看我干什么？你们当时不也说这是个好名字吗？”看到同伴们都将目光投向自己后，津纳鲁急忙说道。

在第二次惨败后，三人组竟然炸毁了通过米纳鲁必经的艾特勒桥。正因如此，维格等人才不得不翻越阿尔梵山脉以抵达米纳鲁。这一来一去，整整耽搁了将近一天的工夫。

当离开阿尔梵山之后，距离米纳鲁已经只有咫尺之遥了。不过令尤金颇感意外的是，由于阿尔梵山的原因，米纳鲁平原极少会出现雨雪天气，但此时轻轻落在众人头上的，却毫无疑问是淅淅沥沥的细雨，而且那雨还有着越下越大的趋势。

“快点走吧，米纳鲁就在眼前了。”看到玛奥被淋得瑟瑟发抖的样子，尤金说道。

“等一下。”从刚才起便一直沉默不语的维格突然开口了，“……你们不觉得这段路我们之前好像走过吗？无论是地形还是风景都……”

“……好像是有些问题，按理说来应该很快就能抵达米纳鲁才对的……”尤金也陷入了沉思中。

倒是玛奥还是一副乐天的样子，“肯定是因为雨下得太大才会给你这种错觉的，这里好冷啊，还是赶快走吧。”

话音未落，雨突然一下子停了下来，而随之而即的……是纷纷扬扬自天空飘落的雪花……

“……确实不对劲……”尤金警惕地向四周望去，但入眼处却尽是一望无际的平原。

忽然，维格猛然转身，向左侧的草地上使用了Force之力。

“怎么回事？”尤金看了看那直插在路边地上的冰棱，扭头问道。

维格摇了摇头，“刚才那一瞬间，我好像感到有股杀气……”

“……不管如何，还是尽快赶往米纳鲁吧。”

雪越下越大了，不知不觉间，整块大地都被铺上了一层厚厚的积雪。在尤金的印象中，过去几十年间，米纳鲁平原上从来都没有发生过这种现象。

“王之盾的能力者？”

这种猜疑在其脑海间忽然闪过。在王之盾里除了四星之外，拥有各种各样Force之力的人数不胜数，仔细想想，就算拥有能自由操纵气候的能力者也不足为奇。而在又走了一段时间后，出现在路边的那个熟悉的东西，更是证实了他的猜测。

“我们……一直都只是在原地踏步而已。”尤金盯着直插于路边的那根冰棱，冷冷说道，“虽然不知道这属于何种Force，但如果不将那个在暗中捣鬼的人找出来，我们



便无法走出这个迷宫。”他扭头看了玛奥一眼，“玛奥，看你的了。”

“嗯？关我什么事？”玛奥一楞，然后才恍然大悟，“啊，对了，既然是这些雨雪在捣乱，那让它们消失不就是了。”

红发的少年深吸了一口气，然后大喝一声，火之Force瞬间便扩散至周围数平方米的范围内，而刚才入眼之处皆为一片雪白的平原在转眼之间便恢复了其正常的形态。

“在那里！”玛奥猛然转身，指向道路的正前方喊道，“还不出来吗？你的Force已经将你的行踪完全暴露了哦。”

隔了半晌后，一个女孩子的声音自玛奥所指的方向清晰地传入了众人的耳中。

“好像已经无法再隐藏下去了呢……”

在蒙蒙的雾气中，一个娇小的身影缓步向众人走来，当走到离维格还有几步远的地方时，这位一头棕色短发，身着粉红色上衣的美丽少女停住了脚步。

“干得不错呢……不过，你们也只能做到这种程度了。”红衣少女将身体转向尤金，指着他冷冷说道，“我的目标只有这个卑鄙的兽人而已，其他人如果不想死的话就不要碍事。”

话音未落，少女便如变魔术一般令一柄锋利的匕首出现在其手中，并以迅雷不及掩耳的速度向尤金掷了过去。尤金没有作出任何躲闪动作，任凭匕首没入其左肩，而后平静地将其拔出扔在了地上。

“不愧是兽人的身体……这种程度的伤对于你来说就如同挠痒一般是吗？”少女死死地盯着尤金的眼睛，用充满怨恨的声音说道，“可是，我身为人类的父亲就不一样了……在痛苦与绝望中，他仍然在不断地呼喊着那个亲手将匕首刺向自己的好友的名字……”少女抬起右手指向尤金，大声喊道：“尤金·加朗多，你的名字！”

听到女孩上述的言语后，尤金猛然抬起了头。故人之前曾让自己看的照片中的那位小女孩的身影浮现在他的脑海中，并与面前的这个女孩渐渐融合为一体。

“你是什么人？”维格问道。

女孩的视线依然没有从兽人的身体上移开，咬牙说道：“安妮，安妮·巴斯。是被这个兽人亲手杀死的巴斯医生的女儿！”

尤金轻轻摇了摇头，叹了一口气，低声说道：“安妮……”

“你没有资格叫我的名字！”安妮愤怒地喊道，“我绝对不会饶恕你，即使是你的性命也无法弥补你所犯下的罪行！”

说着，安妮又掷出了一把匕首，尤金依然是没有避让，甚至根本没有拔掉那把匕首，好像是担心会更激发起女孩的怒火似的。

此时，两个佣兵从不远处的树后走了出来，他们是安妮为了这次复仇而雇的帮手。在毫无征兆之下，安妮及他们便向尤金等人攻了过来。虽然安妮死盯着尤金来进行攻击，但兽人只是在不断地防守着，不过其他的那两个佣兵就没那么幸运了。尽管在安妮所咏唱出的弧法阵中两人的战斗力提升了数倍，但维格及玛奥收拾他们依然没有花多少时间。

“没有……还没有结束！”看到自己雇的人都已被打昏后，安妮仍然不愿就此罢手，依然拼死地攻向尤金，但那用尽全力挥下的法杖却被兽人轻易接了下来。

“好了，胜负已分了……”

“还……没有……”

安妮仿佛是因为过于激动，在说完这句话后竟然倒在地上昏了过去。尤金急忙上前想要查看，但没想到这却是安妮的诱兵之计。

“……那种痛感只有这种程度吗？”看了一眼深深插入自己胸前的匕首后，尤金抬起头，默默地注视着站在自己面前的红衣少女，“你不是想让我感受到巴斯曾经历过的那份痛苦吗？”

“我绝不会饶恕你……你亲手杀了我的父亲……”安妮毫不避让兽人的视线，盯着他愤怒地说道。



尤金点了点头，“没错，我杀了巴斯，这是怎么都无法改变的事实。我不会逃，因为这份疼痛正是我所犯下的罪行。而这，也是惟一能给予你的补偿……如果能让你心情好些的话，在真正经历到巴斯那时的痛感之前，你无论刺我多少次我都绝不避让。所以，不要再做这种毫不怜惜自己生命的事情了，就算是为了巴斯……”

安妮呆住了，她不知不觉间松开了紧握住匕首的右手，踉踉跄跄地向后退了两步。

“我……究竟该怎样做才好……爸爸是我惟一的亲人……”

“……恨我吧。为了杀我，你一定要好好地活着。”尤金说道，“我现在还有必须要去完成的事情，在那之前我绝不能死。但我向你保证，当我达成目的时，一定会将这条命亲手送到你的手上。所以，好好活着吧……”

“尤金。”玛奥和维格站在不远处看着这一切，但两人都在此时感到自己的词汇竟然是如此贫乏，面对此情此景，他们竟然连一句话都说不出来。

“……即使你不那么说……我也……绝对不会……放过你的……”

安妮又一次倒在了地上，而这次是真的昏倒不省人事了。在刚才的战斗中，这位女孩耗费了大量的Force，虽然并未受伤，但其精神却已不堪重负。

尤金决定将安妮送到米纳鲁那里去进行治疗，虽然玛奥提出了反对意见，但尤金却没有半点要听他的话的意思。从尤金的口中维格得知，安妮的父亲巴斯医生是在医学界有着极高地位的名医，也是当年拉特拉斯王的主治医生，同时他也是尤金多年的好友。但当维格想要继续问下去时，尤金和玛奥便都噤口不语了。而没走多久后，众人便来到了他们此行的目的地——港口都市米纳鲁。

在将仍昏迷不醒的安妮交付给朱莉娅医生及其助手——兽人米夏后，维格等人来到了港口想乘船前往首都帕鲁卡，但他们却失望地得知，如今的港口已经被军方封锁了，除了军方的船只外，所有船都不许往来于首都之间。

正当众人无奈地离开港口时，却意外地遇上了急急忙忙赶来的米夏，而他竟然叫出了维格的名字。

“果然是维格先生啊，之前曾来医生那里就诊的患者曾经提到过你的事情。那个和你差不多大的人类少女曾说过你一定会来这里的，具体的事情你还是去问朱莉娅医生吧。”

当众人回到旅馆时，朱莉娅依然在为沉睡的安妮进行着治疗。但面对维格，她却坚持先要了解在众人身上发生的一切。万般无奈下，维格也只得告诉了她迄今为止发生的事情。

“原来如此……这个女孩是巴斯医生的女儿啊。我在读研究生的时候曾经听过他的讲座……”她将目光投向了尤金，“巴斯医生真的是被你……算了，一定发生过什么事情吧，如果你不想说的话我也不勉强。”

“现在你可以告诉我了吧，克莱尔呢？她为什么会来这里？难道是生病了吗？”

“只是擦伤而已，我给她消了一下毒就没有关系了。是军队的人将她带来这里的，不过我倒觉得是她故意受伤想来这里托我给你传个话。”

“什么？”

“不要乘船。”

“……还有呢？”

“只有这句而已，军队的人看得很严，她也是好不容易才抓住机会拜托我的。”

“我明白了。”尤金点了点头，“萨雷他们应该还在其他城镇寻找人类的女子，这样想的话，他们走的就不是海路，而是陆路。克莱尔小姐想传达给我们的就是这个信息。”

“这么说来，已经没有找船的必要了，我们走吧。”

维格点了点头，不过尤金则犹豫了一下，望向了依然在床上睡着的安妮。而就在此时，安妮竟然醒了过来。

“这里是……”安妮迷茫地环顾四周，而当尤金的身影映入其眼帘时，她马上便从床上跳了起来，但随之而来的剧痛却令她马上疼得再度坐回了床上去。

“你还好吧？”米夏关切地问道，而当其想走上前查看一下安妮的伤势时，女孩却大声喊了起来。

“不要过来！”

看到这一幕，玛奥忍不住插嘴道：“安妮，在你昏迷的时候，一直在你身旁照顾你的就是米夏。”

“不要！”安妮拼命地喊道，“我不要兽人用他那肮脏的手碰我，不要过来……不要过来！”

“不让我过来……”米夏被女孩的言辞惊呆了，他站在原地，不断重复着安妮的话语，“怎么会……怎么会……啊啊啊啊啊啊啊啊！”

在发出一声凄厉的惨叫后，米夏冲出了房间，而朱莉娅医生也急忙跟了出去。维格转向安妮，冷冷说道：“就因为尤金杀了你的父亲，所以你便将怒火发泄到所有兽人身上了吗？”

“无论是谁，只要经历过和我一样的事情都……”

维格毫不客气地打断了女孩的话语，“那么，如果当初你父亲是死于人类手中的话那你会怎么办？”

在说完这句话后，他没有理会低头不语的安妮，转身径直离开了旅馆，而尤金和玛奥也跟了出来。在几乎搜遍了整个城镇后，他们在酒吧附近遇到了尤莉娅，还没有找到自己助手的医生急得已经手足无措了。

“拜托你们了，救救米夏吧！如果不能找到他令其冷静下来的话，那米夏……米夏的Force一定会暴走的！”

众人闻言都是一惊，玛奥急忙问道：“暴走？米夏也是能力者吗？”

“嗯……他也是在拉特拉斯的落日那一天觉醒的Force能力者。”

“那你说他会暴走是什么意思？”

朱莉娅犹豫了一下，说道：“是因为安妮说的那句话……当米夏的能力初次觉醒时，米夏的母亲因为过度惊



恐也曾经对自己的儿子说过同样的话。正是因为受到那句话的刺激，米夏的Force当场暴走了。虽然当时正好在现场的我阻止了更大的灾难发生，但米夏却自此被母亲给遗弃了，我将其收留了下来，并让他成为了我的助手。但在那次暴走之后，周围的人们都向那孩子投来鄙夷的视线。即使如此，米夏也一直努力着想改变人们对他的看法，并逐渐令那些人渐渐接受了他。可如果此时再暴走的话，那孩子的所有努力就都会化为泡影……”

就在这时，玛奥手中的ForceCube突然开始了飞速的转动，那强大的反应几乎令其无法控制。在确定了Force的方位后，几人急忙来到了位于米纳鲁不远处的海滩上，而在那里，被一群Virus围在中心的米夏的身影也出现在他们的眼中。

“等一下。”尤金一把拉住了想冲上前从Virus手中救下米夏的玛奥，冷静地说道，“看那些Virus。”

这时维格与玛奥才发现，那些Virus想要攻击的目标根本就不是米夏，甚至可以说是在根据他的指示行动。

“果然没错，是牙之Force。”尤金转向维格，对还不明白的青年解释道，“能操纵低等Virus的Force之力，如果米夏还无法恢复理智的话，所聚集来的Virus将会越来越多，那时事态就无法控制了。”

此时，Virus发现了就在不远处的维格等人，而就在一只Virus向他们猛扑过来时，一个红色的身影挡在了众人面前，并以阵术瞬间消灭了那只Virus。

“安妮？”玛奥高兴地喊道，“你是来帮我们的吗？”

“我……”安妮低声说道，“我不想因为我的缘故而让其他人不幸……而且，而且杀死尤金那家伙的只有我才行。”

在安妮的阵术协助下，维格等人没费多少时间便将面前的怪物尽数消灭，但就在众人以为危机已过时，一只漏网的Virus不知从何处钻了出来攻向了安妮。就在千钧一发之际，尤金挡在了安妮面前，并以自己的身体挡下了Virus的攻击。

尤金没有转身，轻而易举地用长枪将Virus钉在了地上，沉声向着安妮问道：“你没事吧？”

安妮张大了嘴巴，隔了好久才从震惊中缓过劲来，“嗯、嗯……我……可是你……”

尤金摇了摇头，转身望向另一边。在结束了暴走后，刚才笼罩在米夏四周的Force之气已完全消散，而他也已昏倒在了地上。

“米夏！”刚刚赶来的朱莉娅急忙赶到助手面前查看其伤势，而当安妮也准备上前时，却被医生的话语阻止了脚步。

“你还是别过来了，就是因为你不负责任的言语才会引发这一切，而如果米夏再次看到你的话，也许又会……”朱莉娅的声音虽然不大，但那话语中明显的责备之意却令安妮羞愧得连头也抬不起来。

这时，米夏微弱的声音传入了众人的耳中。“对不起，老师……我又暴走了吧……”



朱莉娅转过身去，轻轻抚摸着年幼的助手那白色的头发，柔声说道：“没关系的，米夏，一切都过去了。”

“我没事的，只不过听了那句话就暴走，这一切都是我的错……”他站起身来，对着安妮轻轻鞠了一个躬，“对不起，安妮小姐。明明我已经听过了关于你的事情，却还犯下了这样的错……谢谢你阻止了我。”

安妮紧紧咬住自己的下唇，眼泪在眼眶中不住地打着转，差点就掉了下来。

由于已疲惫不堪的缘故，米夏想要回旅馆休息一下，朱莉娅也准备陪他一同回去。就在两人准备离开时，朱莉娅停下了脚步，将身体转向了安妮。

“不管你有着怎样的借口，如果巴斯医生听到刚才的那些话后，一定会摇头叹息的。”

“……你认识我的父亲？”

“我曾经听过他的讲座，而那时，他所说的一句话直到现在我都没有忘记。”朱莉娅盯着安妮的眼睛，一字一顿地说道，“生命是没有颜色的。”

“生命是没有颜色的……”安妮小声重复了一遍。

“至于那是什么意思，你还是自己好好想一下吧。”

在说完这句话后，朱莉亚也离开了，留在海滩上的只剩下了维格等人以及安妮。

“我们也回去吧，再休息一会儿后就该上路了。”说完后，维格扭头望向安妮，“那么，你有什么打算？”

“……这和你们没关系。”安妮背过身去低声说道。

玛奥还想说些什么，但被尤金的眼色制止了。“让她自己待一会儿吧。”

几人回到了旅馆，在确认米夏的身体没有大碍后，他们也准备再度踏上寻找克莱尔及王之盾的旅途，而在旅馆的门口，他们再一次见到了安妮。

“那个孩子……没事吧……”女孩小声问道。

玛奥点了点头，“你不用担心米夏了，他现在很好。”

“……是吗……”在听到这个答复后，安妮向玛奥微微点头致意，而就在其准备转身离开时，尤金叫住了她。

“你准备去哪里？”

“……和你没关系。”

“那么，和我们一起走如何？”

安妮愣了一下，一时没搞清楚尤金在搞什么名堂。

“你这是什么意思？”

“离我们越近，你杀我的机会就越大，除非你不想替你的父亲报仇了。”

“你……真是个令人讨厌的家伙。”安妮忽然抬起头，用手指着兽人说道，“刚才你为什么要救我？”

“不是要救你，只不过是我当时不小心失去了平衡才会被Virus击中，仅此而已。”

安妮沉默了一阵，忍不住再次开口问道：“你真的……杀了我的父亲吗？”

尤金平静地点了点头，“无论你问多少次，我的答复都是一样的。”

“……好吧，我跟你们一起走，但可不要把我当成什么同伴，我只是不相信你所说的那些话而已，一旦我搞清楚父亲真的是死于你手中的话，那我一定会……”

“我已经说过了……”

“……你不用说了，我只愿意相信用自己的力量探寻到的真相。”安妮说道，“所以，我决定和你们一同行动。”

“那么，笑一个吧，安妮。”玛奥忽然凑了上来，笑着说道，“不要老是板着脸嘛，队伍里有维格那副可怕的表情已经够让我们郁闷的了。”

“……我可没有特意作出那种可怕的表情……”维格忍不住说道。

“对对，与其说是可怕，不如说是阴沉更合适一些，因为你根本完全就不会笑嘛。”

“我……阴沉……”

在两人近乎说相声的拌嘴中，安妮的笑声也传入了众人的耳中，而当玛奥扭头看去时，觉察到自己失态的安妮急忙捂住了嘴，但脸却微微地红了。

“刚才……你笑了吗？”

“对、对不起……”

维格摇了摇头，“我的意思是，如果你能一直笑的话就好了。”

“好了，出发吧！”玛奥兴奋地举手喊道，“下一个目标——工业之街贝特纳加卡！”

第五章 逆向的死神

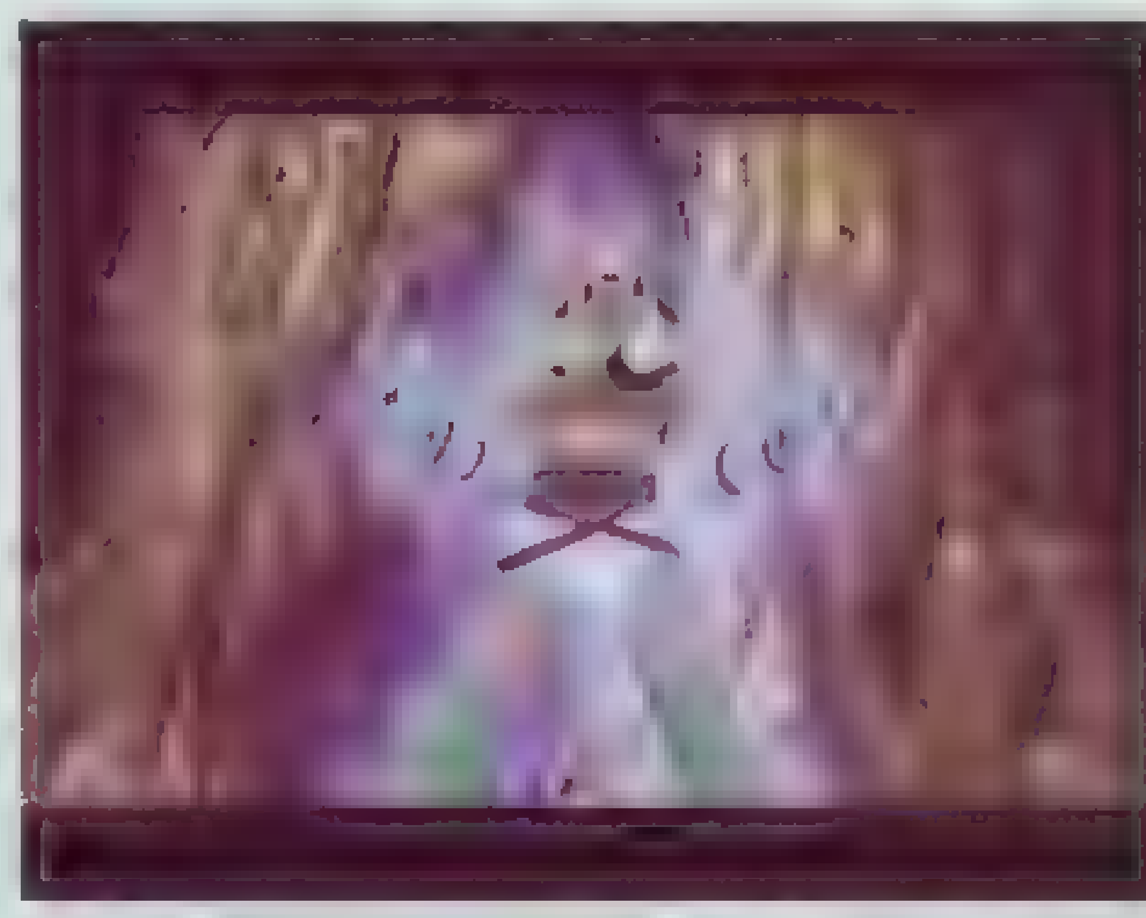
“我说，这里真的是什么制铁工厂吗？”玛奥在花了好一番工夫才将挡在面前的那朵食人花燃烧殆尽后气喘吁吁地说道，“我怎么看怎么都觉得这里和原始森林没什么两样。”

看到正忙于应付其他植物的两人根本无暇与其对话后，玛奥无奈地叹了口气，只得继续强打起精神来处理眼前众人遇到的问题。

在离开米纳鲁之后，众人来到了工业之街贝特纳加卡，而现实也果然没有出乎他们的预料，出现在他们面前的正是萨雷和多玛的身影。但在萨雷所制造出的狂风中，维格等人却根本无法移动一步，只能眼睁睁地看着他们将镇中最美的女孩塞蕾娜带走。

由于姐姐被强行带走，塞蕾娜的弟弟迪特雷因发狂而令自己的树之Force之力暴走了，贝特纳加卡的制铁工厂在那强大的力量下几乎变成了一座热带雨林，如果就这样放任不管的话，那街上的所有人都将会被卷入这场灾难中。应塞蕾娜临走前的请求，维格等人也只得进入工厂先行解决这起事件。而在工厂的最深处，他们终于找到了被紧紧封闭在参天大树内的那位全身绿色穿着的青年。

“姐姐！姐姐在哪里！”在被维格解救出来后，迪特雷似乎依然没有从暴走中回复过来，不住地狂喊着。尤金本来想向其解释自己的来意，但回应他的却是绿衣青年的疯狂攻击。



“对暴走状态的Force能力者说什么都没用，只能放手一战了。”面对迪特雷那超快的攻击速度以及如潮水般的攻势，即使是身经百战的尤金一时都觉得有些棘手。

虽然暴走后的迪特雷力量强得惊人，但在维格等四人的协力攻击下，整场战斗实际上并没有耗费多长时间。而当迪特雷被打倒在地上时，口中依然在喃喃呼唤着姐姐的名字。

在隔了片刻后，迪特雷终于清醒了过来。

“我这是……”他站起身来，用疑惑的眼神打量着站在自己面前的众人，忽然，刚才发生的一切再次清晰地出现在其脑海中。

“姐姐——”

他大喊一声想冲出门去，安妮费了好大劲才将其拉住。

“冷静一点，迪特雷先生。”

看到对方停住脚步后，安妮将发生的事情全部告诉了他，而此时迪特雷也渐渐冷静了下来。



"原来如此……刚才我竟然作出了那些事情……"一头绿发的青年向众人深深地鞠了一躬，"真是太抱歉了。"

"唔，在那种场合下，你那也是没办法的事情。"

"不不，各位放心好了，我一定会在之后的旅途中弥补我所犯下的过错的！"迪特雷拍了拍胸脯，信心十足地说道。

"……旅途？"

"你们不是在追王之盾吗？我和各位的目的也是一样的，所以，我们成为同伴不是理所当然的吗？"

"同伴……"安妮小声嘀咕了一句，不想却让迪特雷听入了耳中。

"没错，我们是有着共同敌人、共同能力的同伴！从今以后就请多多关照了！"迪特雷大笑着说道，"我的事就不劳各位担心了，别看我这个样子，其实我可是深藏不露的类型呀，哈哈哈哈哈哈……好，就这么决定了，让我们出发吧！"

在迪特雷迈着大步走出房间后，众人面面相觑，完全不知道该说什么才好。

"……算了，看来以后队伍里要热闹起来了，不过这种感觉也不坏嘛。"玛奥挠了挠头，无奈地说道。

就这样，绿发青年迪特雷豪快地加入了队伍中。正如玛奥所料，在多了这个热血的活宝后，先前队伍内那沉闷的气氛顷刻间便被一扫而光，而他也多了个拌嘴的对象。

按照尤金的建议，几人乘木筏来到了水上都市——太阳镇。如果王之盾想要在这一带乘船前往首都的话，那太阳镇便是他们的必经之路。不过，正如当初在米纳鲁的情况一样，太阳镇的港口已于两周前被卡雷基亚军封锁，而把守港口的士兵也丝毫不肯透露关于王之盾的事情。

就在回到广场的几人对此一筹莫展时，一个女子忽然凑了上来。据其所言，她的女儿希露妲就在昨天被名为多玛和萨雷的两人捉走了，而那些人现在正在前往太阳镇西边的泰拉街道的路上。

事不宜迟，在得到这个情报后，众人答应了女子帮忙找回其女儿的请求，急忙向泰拉街道的方向赶去，但令他们意想不到的是，没走多久，他们便在路边的小屋中找到了此行的目标。

"救、救救我！"闯进屋内的那位有着一头乌黑长发的美丽女子在看到众人后，慌慌张张地从门口处逃了过来，"有一群可怕的家伙正在追我！"

维格做了个手势，示意女子稍微冷静一下，"说清楚一点。"

女子不住地点头，一脸惊慌的样子。"我叫希露妲，在太阳镇被那些人强行抓走后我好不容易才逃了出来……"

"希露妲？"玛奥说道，"我们在太阳镇见到了你的母亲，她很担心你呢。"

"放心好了！我们一定会帮你的。"在听到女子刚才的话后，迪特雷一下子便来了斗志，大声喊道。

"可是……"希露妲犹豫了一下，说道，"除了我之外还有不少女孩落在了他们手中，他们监视得很严，如果不是克莱尔的话，我肯定逃不出来。"

当听到那个名字后，维格的精神为之一振，"克莱尔？她现在怎么样了？"

希露妲点了点头，"我能逃出来全都是靠克莱尔……"

"那、那里是不是也有一个叫塞蕾娜的女孩？"迪特雷毫不客气地推开维格凑到希露妲面前，着急地问道。

"……有，我也受了她的帮助。"

"那么，萨雷他们现在在哪里？"安妮问道。

"他们一直在向南方走，应该是向着克罗达塔克沙漠的方向去了，不过……"

忽然，玛奥的声音打断了众人的交谈。"有Force反应，而且非常强烈！"

"一定是多玛！"希露妲害怕地躲到了尤金的背后，"一定是他带人来想把我抓回去，如果被抓住的话我一定会被他们打死的！求求你们救救我吧！"

此时，玛奥手上的ForceCube急速飞转了起来。

"他们已经来到屋外了！"

当听到玛奥的话后，维格和尤金对视了一眼，彼此点了点头后向门外走去，而迪特雷还在那里一个劲地想让希露妲稍微平静下来。

"放心好了，一切就交给我们吧，我决不会让你再落入那帮家伙的手中的……喂喂，你们等等我！"

在匆匆忙忙地赶出来后，映入迪特雷眼中的，是一个牛头兽人以及数名王之盾士兵的身影。他不会忘记这个兽人，正是这个家伙抓走了他最心爱的姐姐。

"多玛！"

维格愤怒地喊出了那个名字，不过略显奇怪的是，多玛似乎对众人出现在自己面前一点都不感到吃惊。

"那个小屋里有个人类的姑娘吧？如果你们还想要命的话就把她交出来。"多玛傲慢地说道。

"开什么玩笑！"迪特雷跨上前一步，攥拳怒吼道，"谁会把希露妲小姐交给你，快把姐姐以及克莱尔小姐还给我们！"

"哼，是吗……"多玛冷笑了一声，"那么，你们就去死吧。"

话音未落，维格等人便感到了一股强大的力量向这边袭来，众人躲闪不及，尽数被那突如其来的雷电击倒在地。而且，那个攻击并非来自众人正前方的多玛等人……

"你们应该听他的话才对。"希露妲自倒在地上的众人身后缓步走到了多玛身边，脸上露出了一丝狡黠的笑容，"不过既然你们不想要命的话，那我也只好恭敬不如从命了。"

"希露妲，你……"

女子轻笑着点了点头，"没错，我是王之盾的能力者。"

"怎么会……"玛奥几乎不敢相信眼前发生的事情，"那我们在太阳镇见到的……"

"那只不过是我雇的人而已，与我毫无关系。"希露妲顿了一下，脸色渐渐沉了下来，"我可没有什么母亲。"

维格强忍着剧痛站了起来，问道："那么，克莱尔……以及塞蕾娜的事情……"

"没错，都只是我编造的而已，我根本就没有遇到过她们。"

这时，其他几人也已经从地上站了起来。迪特雷擦了擦额头上流下的鲜血，愤怒地说道："竟然偷袭……你太卑鄙了！"

当听到这句话后，希露妲丝毫没有动怒，而是将双手交叉在胸前，若无其事地说道："这么简单就被我偷袭成功，你们也该好好反省一下才对呀。"

多玛皱了皱眉头，"希露妲，不要那么多话了，把这帮家伙都干掉！"

随着多玛一声令下，希露妲率领着手下的王之盾士兵向维格等人展开了攻击。虽然她利用雷之Force施放出的魔法威力极大，但可惜的是，安妮的阵术却大大限制了其魔法的发挥。

看到自己的部下陷入苦战后，多玛恼火地跺了一下脚，低吼道："瞧你这副没用的样子，早就给你说过，竟然为了那么无聊的事情就把重要的角折断！"



听到这句话后，希露妲浑身震了一下，向后跃出了战场。"……角……我可不需要那种东西！"

"闭嘴吧，杂种！没有力量，也无法完成任务的你和废物有什么分别？"

"我、我还能战斗！"希露妲急声说道，但正当她想重新回到战斗中时，瞬移到其面前的多玛却一个耳光将其打倒在地。

此时剩下的王之盾士兵已经尽数被维格等人打倒，但面对这突如其来的变故，所有人都摸不着头脑，只有尤金好像从刚才的话中猜到了些什么。

"角……杂种……难道说希露妲是……"

多玛狞笑着点了点头，"不错，正如你所料……"

"住口！"希露妲挣扎着站起身向多玛放出雷电，但拥有磁之Force的兽人却在瞬间转移到了十几步远的地方。

"哼，就让我把你真正的身分告诉这些家伙好了。"多玛伸出右手，一股强大的电磁波顷刻间便笼罩在希露妲四周。女子虽然竭力护住自己的头部，但她那一直抱在头上的淡红色头巾还是被吹到了高空。

而被包裹在那头巾之下的，是原本只属于兽人的耳朵，以及，两只已被折断的角……

"啊！"希露妲惨叫一声，痛苦地跪在了地上，泪水自其眼角悄然滑落，滴落在了地上。

"有角的……人类……"安妮轻轻掩住嘴，低声自语道。

"…不要看……不要看了！"希露妲用双手紧紧护在头上，用哀求的声音说道。

"没错，这家伙是半人，她既不是人类也不是兽人，只不过是一只杂种而已。"多玛狂笑道，"而那对角，便是她是由人类和兽人混血而生的诅咒之子的最有力证据。"

尤金点了点头，"确实，我也曾经听过角与尾巴是半人与生俱来的传闻……难道说，她是为了隐藏身分才会亲手将自己的角折断的吗？"

多玛低哼了一声，"笨女人，她明明知道那对角会大大提升自己的Force之力……"他扭头望向希露妲，不屑地说道，"你也哭够了吧？别在这里丢人现眼了，给我退下！"

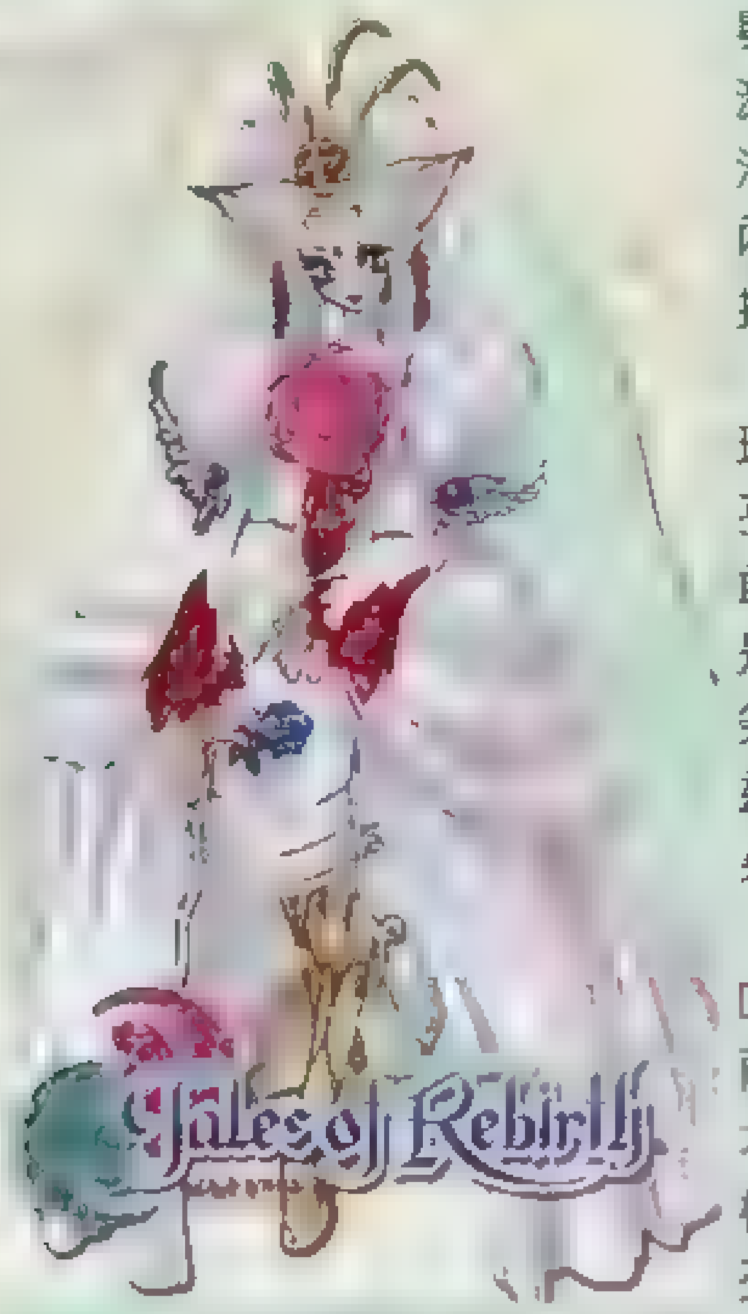
"我、我还能战斗！"希露妲拼命地摇着头，"我会将这帮家伙打倒，然后、然后得到纯粹的身体……"

"纯粹的身体？"当听到这句话后，多玛忽然哈哈大笑起来，"白痴！与生俱来的身体怎么可能改变呢？"

"怎、怎么会……"希露妲猛然转身，声音变得颤抖了起来，"你明明和我约定好的，多玛！只要我将这群家伙打倒，就可以、就可以摆脱这令人憎恶的身体……"

尤金摇了摇头，"你被骗了，希露妲，这个男人只不过是在利用你而已。"

多玛向地上吐了口痰，冷笑着说道："如果还有角的话，你就会一直沉浸在美梦中。"



“美……梦？”

“我想要的只是你那半人的力量而已。原本以为即使角被折断了你依然能派上些用场，不过现在看来，你始终还只是个杂种而已！”

在最后一丝希望都被无情地打碎后，希露妲无力地跪在了地上，“好过分……”

“竟然会上这种当，叫你废物一点都不为过！”

“好过分……好过分……好过分！”希露妲不住地摇着头，声音也从几乎不可听闻变得越来越大。

“小心！”玛奥急声说道，“她就要暴走了！”

“哦？”多玛意外地向玛奥看了一眼，忽然再次狂笑了起来，“看来你还有点用处啊。希露妲，就让我看看你那半人的能力吧！”

在狂笑声中，多玛消失在了空气中，而此时的希露妲也已站起身来，笼罩在其全身紫色的雷之Force用肉眼便能看得清清楚楚。维格还想去追多玛，但却险些被雷电击中，在此种情况下，众人也不得不与希露妲展开再一次战斗。

虽然暴走后希露妲的魔法攻击力及咏唱速度都有着极大幅度的提升，但幸好安妮的阵术恰好可以克制她的雷之Force，因此，这场战斗根本就没持续几分钟。

“唔……”希露妲艰难地从地上站起身来，而当看到她从怀中掏出一张塔罗牌后，察觉到女子意图的尤金急声喊道：“住手，你想死吗？”

希露妲仿似浑然不闻，用力将塔罗牌向空中扔去，而就当那张牌回旋着袭向她时，一个绿色的身影迅速挡在其面前，用自己的背部挡住了塔罗牌的攻击。

“迪特雷！”同样的惊呼声自所有人口中同时发出。

“好疼！”迪特雷咬着牙将深插入背部上的牌拔了出来，用力摔到了地上。

希露妲呆呆地看着卡片没入土中的地方，低声说道：“你在……做什么……为什么不让我就这样死了算了……”

“为什么你非死不可？”迪特雷强忍着剧痛大声喊道，“真疼……总之，不管你有什么理由，我决不允许有人将从父母那里得到的生命就这样轻易地抛弃！”

“……如果要我一直以这半人的身体生存下去的话，那我宁愿去死……”

“……为什么你这样讨厌半人？”维格向前走了一步，问道。

“……你不会明白的……”

“那只不过是外表的差异而已，除了外表，兽人、人类、与半人又有什么区别呢？”

“你怎么可能明白既无法被兽人也无法被人类社会接受的我的感受……”希露妲猛然抬起头，泪流满面地大声喊道，“你又怎么可能明白终日都要被人投掷石头的我的感受！怎么可能明白！”她黯然垂下头去，声音变得越来越小，“我不想……再这样活下去了……”

说完这句话后，希露妲昏倒在了地上。按照安妮的建议，众人带着希露妲回到了太阳镇，在旅馆内，安妮和玛奥就希露妲的身分以及身世展开了激烈的争论，不过最终还是谁都无法说服另一方。而迫使争执不下的两人停止争论的，是从外面传来的接连不断的惨叫声。

当众人急忙赶到外面时才发现，太阳镇已经被破坏得千疮百孔，所有的市民也都躲进了房内不敢出来，而导致这一切发生的，正是和萨雷、多玛一样在执行同一任务的四星之一的惟一女性——米丽兹，而且，她的那对角以及耳朵……

“怎么？看到半人觉得很稀罕吗？”在注意到几人的目光后，米丽兹冷冷说道。她将目光投向了刚才被自己追赶，而现在则躲到了维格等人身后的女子，“把那个女孩交给我，她必须和我一同去卡雷基亚。”

在遭到众人的断然拒绝后，米丽兹毫不犹豫地向他们展开了攻击。虽然维格等人奋力反抗，但在米丽兹利用虹之Force制造出的数个幻影前，他们根本就无从下手。

“究竟哪个才是本体！”在又一次攻击落空后，迪特雷看着漂浮在半空中的数个米丽兹，恼火地喊道。

“我明白了！”一直在后方保护女子并注视着这场战斗的安妮突然喊道，“那并非什么分身，米丽兹是利用光的扭曲在欺骗我们的视觉！”

“可是怎么知道哪个是本体嘛。”玛奥一边苦苦支撑一边嚷道，“所有人身上都有着Force反应！”

“维格，还有玛奥！”安妮喊道，“同时放出你们两人的Force！”

“照她说的做。”尤金马上便理解了安妮的意思，“利用冰与火交融时制造出的蒸汽来遮断光线。”

正如安妮所料，在维格和玛奥两人的协力下，所有的幻影都在瞬间烟消云散，呈现在众人面前的，又变成了漂浮在半空中的米丽兹一人。而就在此时，希露妲的声音自众人身后传来。

“米丽兹！”

“希露妲？”米丽兹看着同族的同伴，疑惑地问道，“你还活着？我听多玛说你已经……”

在稍微调整了一下自己那紊乱的呼吸后，希露妲深吸了一口气，尽量以平静的声音说道：“米丽兹……不要再为王之盾卖命了，我们……都被多玛那家伙骗了！他根本就无法给我们纯粹的身体，只是在利用我们而已。”



米丽兹一言不发，只是冷冷地看着希露妲。

“所以，我们根本就不用再进行无意义的战……”

“那又如何？”米丽兹突然打断了希露妲的话语，她盯着同族的眼睛，面无表情地说道，“除了王之盾之外，你认为我们半人还有容身之所吗？”

“那个……”面对米丽兹的质问，希露妲一时语塞了。

“别碍我的事，希露妲，不然的话，即使是你我也不会手下留情的。”

“醒醒吧，米丽兹！”

希露妲大声喊道，但回应她的，却是米丽兹制造出来的，再度将众人包围在正中央的数个幻影。

“别挑战我的耐心，希露妲，我是认真的……”米丽兹平静地说道，但希露妲却清楚地知道，当她以这种语气说话时，正是其显露出杀意的象征。

“为什么……我们从小时候起就在一起长大……为什么……为什么同为半人的我们要互相战斗呢！”

“闭嘴。”米丽兹厉声喝道，“不要将我与你相提并论，折断自己双角的你根本就已经舍弃了半人的身分！”

希露妲还想说什么，但已失去耐心的米丽兹却率先发动了攻击。发挥出自己真正实力的米丽兹将维格等人都带入了自己制造出的异次元空间内。在这个宛如无数个细小的棱镜组成的空间内，维格和玛奥再度使用刚才的方法已经完全失效。如果不是因为玛奥利用半人那独特的热能反应而看出了米丽兹的本体的话，恐怕所有人都会死在这里了。

在被尤金击中后，米丽兹所制造出的空间消失了，众人又再度置身于太阳镇的广场之中。在确定米丽兹已经离开太阳镇后，维格等人面面相觑，依然无法从刚才的那场惊心动魄的恶战中恢复过来。

“虹之Force——米丽兹……四星中最强大的战士，果然名不虚传……”

维格没有理会玛奥的感慨，而是将身体转向了希露妲。

“希露妲，你之后准备怎么办？”

“……”

“要不要和我们一起来？”

“……你是认真的吗？”

“没有容身之地……米丽兹曾经说过这样的话……”

“……是怜悯我吗？就因为我是半人？你是这么想的吗？”自感受到侮辱的希露妲提高了声音，压抑着怒火说道。而代替维格回复她，同时也说出大家心里话的则是迪特雷。

“不管你是人类、兽人还是半人都无所谓。善良的家伙和可恶的家伙，正义与邪恶，它们可没有什么种族之分……你所痛恨的多玛属于邪恶的一方，而想要打倒他的我们则属于正义，仅此而已。”

“可是……我曾经攻击过你们……”

尤金回答道：“我可没有忘记这回事，正是因为此，所以我才会要求你利用自己的力量来补偿我们。我们想要的是，是像希露妲这样拥有强大力量的同伴。”

希露妲轻轻吐了一口气，脸上露出了微笑，“我可不怎么喜欢成群结队……不过，有借有还这个道理我还是明白的，不止是对你们，对多玛也是如此……”

“那么说来……”

希露妲点了点头，“我就跟你们一同行动吧。”

“啊，对了！”迪特雷忽然喊了一声，好像想起来了什么似的，他一边在怀里摸索着一边说道，“我还有东西要还给你呢……啊，在这里！”

迪特雷将找到的那个东西递到了希露妲手中，笑着说道，“我的背似乎蛮讨厌这家伙的，所以还是还给你吧。”

希露妲将迪特雷递过来的那张塔罗牌与其他的塔罗牌混在一起，然后随便从中抽出了一张。看到希露妲出神地看着手中的那张塔罗牌时，玛奥好奇地问道：“希露妲……你抽中的是什么？”

“逆向的死神……”

“喂喂，也太不吉利了吧……”迪特雷抹了抹鼻子，有些泄气地说道。

“唔，并不像你想的那样……”希露妲摇了摇头，灿烂的笑容再一次浮现在其脸上，“逆向的死神意味着大的转机，以及……重生……”

第六章 阿卡缇女王

“嗯，我想知道，为什么米丽兹会攻击你们呢？”

“你们是……什么人？”

“我的姐姐，以及维格的恋人都被王之盾那帮家伙抓

走了，所以如果你知道和那些家伙有关的情报的话，请一定要告诉我们。”

“……我和克莱尔只是幼时的玩伴而已。”

“干嘛要纠正啊，难道克莱尔不是你的恋人吗？”

“迪特雷先生，现在似乎不是讨论这些的时候吧……”

在一番漫无头绪的辩论后，众人终于从刚才被米丽兹袭击的女子口中问到了他们想知道的情报。

根据这个名为苏茜的女孩所说，她也是被萨雷及多玛抓来的，王之盾将她以及其他的女子都运往了首都的卡雷基亚城。由于从全国各地抓来的女子都是几人一个房间被看守着，因此她也不知道克莱尔以及塞雷娜是否与自己在一艘船上。不过，她下面的那句话却令所有人都竖起了耳朵。

“我在卡雷基亚，见到了女王……阿卡缇陛下……”

“阿卡缇陛下？”尤金急忙问道，“你们都说了些什么？”

“唔……女王每天都会召唤一位女孩与其共进午餐，那天正好轮到了我，而带领我来到大殿的则是女王最亲信的洁露芭小姐，按她所说，女王陛下只不过是想与同年龄的女孩聊聊而已……”

说着，当初在大殿上发生的一切又浮现在苏茜的脑海中。

当女王的相貌初次映入自己眼帘时，苏茜只感到自己的呼吸都已经停滞了，不止是因为对王者的敬畏，而是因为……那美丽得足以令女孩子都为之心动的面容。

虽然人类与兽人生活在一起已经有着千年的历史，不过两种族间在审美方面还是有着不小差异的，一般来说，人类很难对兽人有“美”这种印象，而兽人也是如此，这并非什么歧视，而是不同种族间很正常的观念问题。作为人类，苏茜当然也不会例外，但自从她第一眼看到阿卡缇女王时，便完全否定了自己之前对兽人女孩所抱持的观点。她敢保证的就是，不管是人类还是兽人，不管是男子还是女人，都绝不可能在阿卡缇的美貌前无动于衷。

“你就是苏茜吗？”

当那个如银铃般悦耳的声音传入自己耳中时，苏茜这才回过神来，她急忙低头恭敬地回应道，“是的，女王陛下。”

“很高兴见到你，过来一些吧。”

看到苏茜走到离王座还有几步远的地方时便不敢再前进后，阿卡缇离开了王座，缓步走到了女孩的身边，仔细端详着她的面容。

“好漂亮……”

当听到女王的这句话后，苏茜急忙摇头说道，“不、不，怎么会，我的相貌根本比不上陛下的万分之一。”

“……”

“是真的，在兽人之中，我从来没见过像陛下如此美丽的女性。”

此时的苏茜没有注意到，当听到她的话后，阿卡缇的脸上掠过了一丝忧郁。

“你的意思是说，在人类中有很多比我还要漂亮的女孩是吗？”

“怎、怎么会！我从来就没有见过像陛下这么美丽的面容。我、我是说真的！美丽……我觉得已经无法用这个词语来形容陛下的相貌了，那几乎是……完美……”

“太会说话了吧。”听到这里时，迪特雷小声嘀咕了一句，不过没想到却让苏茜听了个正着。

“我可以向天发誓，那些都是我的心里话。”女孩看着迪特雷，正色说道。

“不要打岔，迪特雷。苏茜小姐，请继续说吧。”尤金将不服气的迪特雷一把拉到身后，说道。

“‘谢谢你的称赞，苏茜。既然你这么认为的话，那我就把这个身体给你吧。’当这句话传入我的耳中时，伴随着那突然而现的耀眼的白光，我几乎是在一瞬间便失去了意志，而在恍惚之中，仿佛是在远方传来的话语进入了我的脑海中……”

“……公主！公主，您没事吧？”

“为什么……为什么无法接受？如果、如果不能早些的话……”

“公主，请放心好了，在那个时刻之前，你一定能实现自己的梦想的，臣对此坚信不疑。”

“……洁露芭，谢谢你……”

“臣惶恐，这不过是臣的使命，公主大人无须挂怀。好了，请休息一下吧，公主，剩下的事交给我就可以了。”

“当我醒来的时候，已经在原来的房间里了。”苏茜说道，“由于我总觉得再待在这里的话会发生什么事情，因此便在称病离开房间时躲进垃圾袋中从而离开了卡雷基亚城，并躲在船里来到了这儿，但没想到在这里也会遭到追杀……”

虽然认真听完了苏茜的话，但众人却怎么也找不到头绪，不过对于维格和迪特雷来说，只要知道克莱尔和姐姐很有可能会被带到卡雷基亚城这个消息便可以了。

在将苏茜安置到旅馆后，众人来到了广场前准备商量下一步的对策，但令他们意想不到的是，在那里他们却听到了军队士兵对市民们的传话。

按照士兵所说，阿卡缇女王将会在哥尔多巴之日(建立卡雷基亚王国的古代勇者，初代国王哥尔多巴的登基纪念日)举行登基仪式。在拉特拉斯王驾崩后，为了悼念亡父，阿卡缇只是进行了简单的戴冠仪式，而在那场灾难的余波渐渐平息下来之后，为了平定民心，阿卡缇决定举行真正的登基仪式。但对于维格等人不好的消息就是，为了保卫仪式的正常进行，自即日起至登基仪式结束前，除了巴比伦古拉德港口外，其他所有港口都会被封锁，禁止任何船只来往于首都帕鲁卡。

虽然没有任何证据，但维格等人都隐约感到，在哥尔多巴之日将会举行的登基仪式一定会与那些被召集到王城的女孩们有什么关联。现在距离格尔多巴之日已经没有几天了，在经过短暂的讨论之后，众人一致决定前往巴比伦古拉德，并从那里乘船前往首都帕鲁卡。

在离开太阳镇之前，走在队伍最后面的希露妲从怀中拿出塔罗牌，轻轻抽出了一张，看着上面的图案低声念道：“月的正面……不安……以及疑惑……”

第七章 哥尔多巴之日

在经过了一番艰辛跋涉之后，维格等人终于在哥尔多巴之日的前夜通过巴比伦古拉德港口的船只抵达了首都帕鲁卡。

虽然说起来很简单，但相信队伍内的所有人都会对先前的这番旅途犹记在心。首先是安妮在穿越沙漠的地道时因为沙尘的感染而得了重病几乎丧命，之后是在通往巴比伦古拉德的登山洞中帮助了受伤的漆黑之翼一行(不过这次他们的名称改为了漆黑之爪……)，接着又在半山腰中经历了与王之盾的追兵——拥有土之Force的托尼尔的一番恶战，在巴比伦古拉德那里又是花了好一番工夫才破解了瓦尔特对村民下的声音暗示才得以来到港口。最后，就在港口那里，迪特雷终于见到了正要被瓦尔特以及米丽兹送到首都的塞蕾娜。

就在一场恶战一触即发之时，令双方都停下手的，是为了解决东大陆的纷争而偶然来到这里的卡雷基亚王国军的将军——米鲁哈斯特·塞尔加克。

“关于这件事情，我会向女王陛下直接进行报告的，但现在你们先退下吧，我决不允许将民众也卷入到争斗中，如果你们对此还有什么不满的话，那在这里成为你们对手的就将是我米鲁哈斯特。”

虽然声音并不大，但米鲁哈斯特的每句话中都透着一股威严之意。面对这位如今军部首屈一指的实力派，被称为天才中的天才的白之将军，即使是身为四星的瓦尔特和米丽兹也不敢忤逆他的意思，只得放下塞蕾娜等女孩而先行离开。

在与自己的老友——原王之盾的队长尤金寒暄了几句后，米鲁哈斯特也离开了港口。而从塞蕾娜口中，维格等人也得知克莱尔已经在几天前被送往了王都。

“还有……我曾经听萨雷说过这样的话。‘时间已经不多了，满月之刻即将来到’。”

“满月……下个满月不就是哥尔多巴之日的那天晚上吗？”安妮算了一下后，说道，“也就是登基仪式那天……”

虽然已经找回了自己的姐姐，但迪特雷还是决定与维格他们一同前往查明这一切的真相。在经历了一天的航程后，众人也终于抵达了此行的终点，卡雷基亚王国首都——雾都帕鲁卡。

但他们不会知道的是，就在帕鲁卡的卡雷基亚王城里，阿卡缇女王已经确定了今日的召见对象。

克莱尔·贝妮特……

卡雷基亚王城，谒见之间。

“很高兴见到你，你的名字是……”

克莱尔恭敬地垂下了头，“克莱尔，来自于斯鲁兹村。”

在得到女王的允许后，克莱尔抬起了头，而当看到金发女孩的面容后，阿卡缇发出了由衷的赞叹。

“好美……无论是相貌还是身材都是如此……”

“那、那个，相貌真是那么重要的吗？”

“嗯？怎么说？”

“啊，请恕我失礼……我认为，对于相爱的人而言，相貌其实并不算什么。”克莱尔说道，“我的父母第一次碰面，是在一个伸手不见五指的洞窟内。在这黑暗之中，迷路的他们互相鼓励着携手来寻找出口，第二天早晨，当两人平安无事地离开洞窟，互相看到对方的面容时，他们都忍不住大笑了起来。”

“……为什么？”

“原本以为是位柔弱可爱的少女，其实却只是个蓬头垢面的村姑；原本心目中可信赖的白马王子，实际上却只是个从外表来看完全不懂情调的男子。”说着，克莱尔的脸上也露出了微笑，“两人都为对方那与自己想象中截然不同的相貌而笑了起来，不过，在洞窟中，他们便已经向对方说出了‘喜欢’这个词语。所以我是这么想的，真正能让两者相处在一起的并非相貌，而是……‘心’。”

“……如果在离开洞窟时，一方发现另一方其实是兽人的话，你认为你的父母还会说出相同的话语吗？”

“……嗯，我是那么想的，兽人与人类根本就没有什



么分别，重要的只是两人的情感而已。”

听到这句话后，阿卡缇似乎变得有些激动，她向前走了一步，用颤抖的声音说道：“骗人……兽人的相貌都是非常丑陋的，你们人类不都是这么想的吗？”

“……女王陛下……”看到阿卡缇一步步地向自己逼近时，克莱尔的心跳不知怎地忽然加速了起来。

“我……从来就不知道黑暗是什么。从小时候起，我的一举一动都会被人严密地监视着，根本就无法自由行动，甚至连想要与最思念的人相会都不可能……”

“难道说……陛下您……”

“住嘴！”阿卡缇有些失态地喊道。片刻之后，她黯然地垂下了头，“你……有着我最想要的东西……”

“阿卡缇……陛下……”

一阵耀眼的白光过后，克莱尔失去了神智，昏倒在了地上。洁露芭连忙将跪在地上的女王搀扶起来，关切地问道：“公主，感觉怎样？”

阿克提的脸上露出了欣喜的笑容，“如此美妙……和以前的感觉完全不同……果然，这个孩子……克莱尔才是能拯救我的人……”

“再忍耐一下吧，只要仪式的那一天来临的话，公主您就可以用自己的力量……”

“嗯，等仪式结束后，一切都会过去了……”

“不，那并不是结束。”洁露芭摇了摇头，“仪式之后，不论是公主还是这个国家，都将迎来一个崭新的开始。”

“崭新的开始……吗？”阿卡缇低声重复道，“我只希望……能与他生活在同一世界中……”

“一定可以的，当公主您迎来崭新的开始时，一直挡在您与他两人之间的那道墙壁一定也会就此烟消云散。”洁露芭看着阿卡缇的眼睛，坚定地说道。

“……谢谢你，洁露芭……”

当然，在谒见之间中发生的这一切，是不可能被挡在卡雷基亚城外面的维格等人所知晓的。

长年身处在王宫中的尤金清楚地知道，想要从正面侵入防守固若金汤的卡雷基亚王城根本就是白日做梦。因此，他才会通过从之前曾施恩过的兽人少年——被称为“卡雷基亚的活字典”的尤兹亚那里获得的情报，利用暗道来到了王宫之内。但令众人没有想到的是，在那里他们竟然会与萨雷不期而遇。

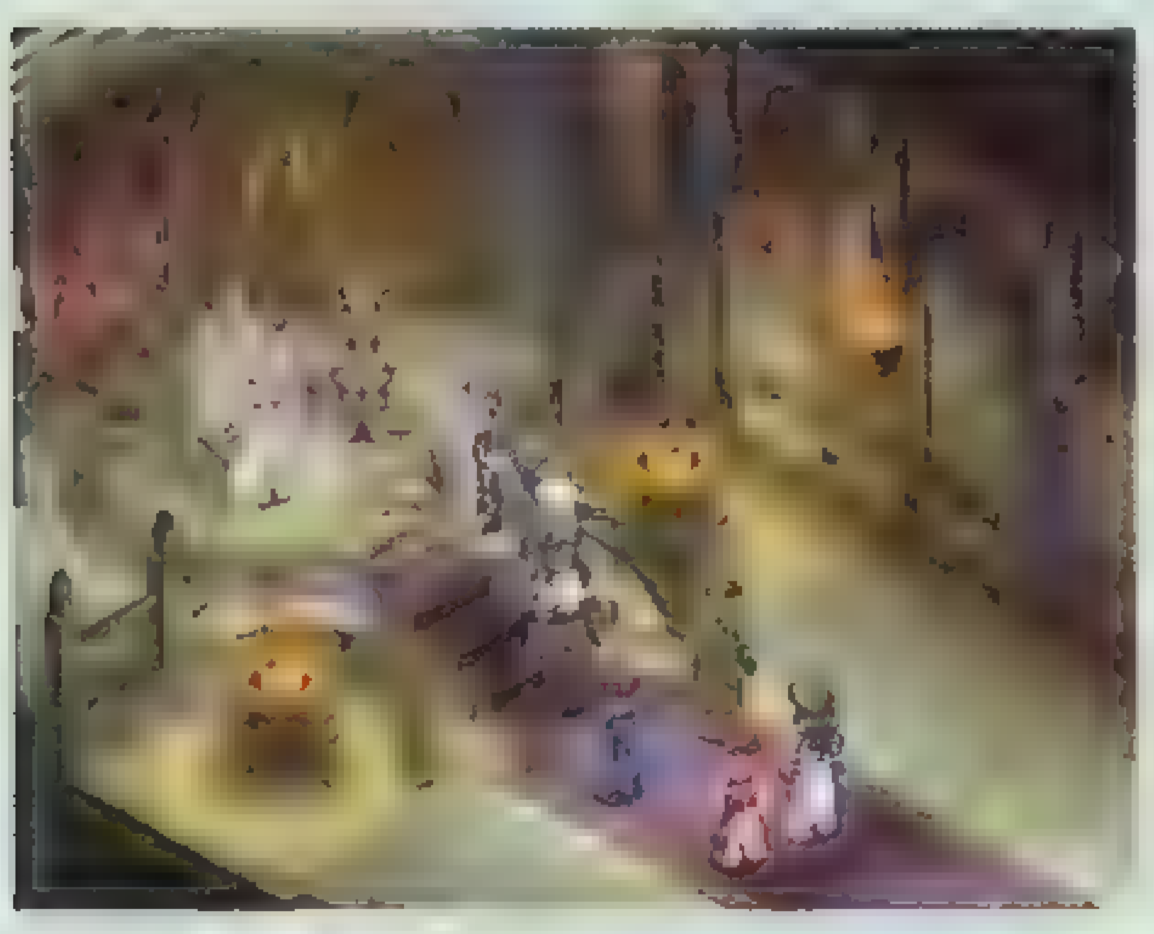
正当两方准备开战之时，正准备回到寝室而路经于此的阿卡缇女王与洁露芭恰好目睹了这一幕。

虽然洁露芭下达了将众人全部拿下的命令，但女王却制止了她的行为。

“等一下，洁露芭，尤金不是个不通情理的人。”阿卡缇转过身，向着谒见之间的方向缓缓走去，“如果你这么希望知道我的真正用意的话，就随我一起来吧。”

在谒见之间内，尤金阻止了想要大声向阿卡缇质询的维格，单膝跪地问道，“请恕臣无礼，臣希望知道的是，陛下您将众多的人类女孩召集在王宫之内，究竟有何用意呢？”

阿卡缇沉默了几秒钟，站起身来背对着原王之盾的队长缓缓说道：“远去的战火中，神圣之王陨星天降，暗黑之月自此放射出冷冷的光芒。时过境迁，当那暗月再度溢出红色之光时，圣王也将再临人间。”她顿了一下，继续



说道，“在远古的那场大战中，拥有不可思议的力量的圣王，以及与圣王有着相同力量的六位圣者一同统治着这个世界。但不知为何，圣王与六位圣者之间的理想变得对立了开来，而将整个世界席卷于其中的战火也就此点燃。无论是哪一方，他们都是为了建立自己那理想中的社会，这并非是简单的‘善’或‘恶’便能概括的事情。最后取胜的，是圣者哪一方，六位圣者将圣王封印于此地。而我现在所要做的，便是令圣王复活的仪式。”

在听到阿卡缇的这句话后，众人的身体都不由自主地剧烈震动了一下。

“现在，无论是这个国家还是我都非常需要这种力量，我的父亲，先王拉特拉斯所引起的那场混乱令这个国家正在向着毁灭的道路进发着，因此，我必须在那之前将这一切扭转过来……”

希露妲疑惑地问道，“你认为令圣王复活后，你可以完全操纵那份强大的力量吗？”

阿卡缇点了点头，平静地说道：“我，是月之Force的能力者。拥有月之Force的王室成员与圣王之力交织在一起，一定能将卡雷基亚王国从混乱中拯救出来，我对此坚信不疑。”

“暗黑之月……”安妮轻声重复了一遍，抬头问道，“那指的便是陛下的Force吗？”

阿卡缇没有回答这个问题，再度坐回到了王座上，“其他的，便不是王室成员之外的你们所应知道的事情了。”

“我才不关心这些事情！”再也控制不住自己的维格愤怒地大声喊道，“回答我，被你们抓起来的人类女孩在哪里？克莱尔现在究竟在什么地方？”

当听到这个名字后，阿卡缇意外地望向了维格，“克莱尔……你是她的朋友吗？”

“没错，告诉我，克莱尔究竟和仪式有什么关系！”

阿卡缇轻轻叹了口气，将目光从维格的身上转移了开来，看着屋顶的烛光轻轻说道：“……光……没有光的世界该有多好。这个世界实在是太明亮了，哪里都看不到一丝黑暗。而克莱尔……就是我的希望……”

“你究竟在说什么？”

“放心好了，在仪式结束后，我会将她完好无损地还给你的，虽然也许会有些改变……但在那之前……”

阿卡缇缓缓将双手高伸过头顶，而就在那一瞬间，维格等人忽然感到头脑一阵眩晕，然后便什么也不知道了。

当维格醒来后，他发现自己被关在了一个单人牢房中，而其他的同伴也是如此。根据计时装置的显示，他们已经昏迷了一天多的时间，今日正是哥尔多巴之日，而距离满月的出现，也只剩下了几个小时的时间。

由于这所监牢是专门用来关押能力者的，因此维格等人的任何攻击对其都是全然无效，正在众人一筹莫展之际，令人意想不到的访客出现了。

拿着钥匙出现在牢房外的，正是这次将名字改为“漆黑之键”的津纳鲁等人，而这次他们之所以会将众人放出来，全都是为了报答当初登山洞中安妮对津纳鲁的帮助。

此时天已近黄昏，眼看夜色将至，众人火速从收容所赶到了不远处的首都帕鲁卡，并通过地道再度进入了王城卡雷基亚。

虽然在王城的房间内维格等人找到了其他被抓的女孩，但却始终没有发现克莱尔的身影。据一个女孩所说，半小时前洁露芭将克莱尔带走时曾经说过“仪式就要开始了”这样的话语。当听到这句话后，尤金立刻明白了克莱尔现在的去向。

“王宫屋顶的祭仪场，卡雷基亚王家所有的重要仪式都是在那里举行的！”

在尤金的带领下，众人急忙向着屋顶的方向赶去，而在通往祭仪场的楼梯前等待着他们的，正是萨雷及多玛。

虽然萨雷依然是那样狂傲，多玛的一拳击碎石柱的力量也足以令人心惊，但他们不会想到的是，尽管相隔的时间并不算太远，可维格等人的进步之快却远远超出了他们的想象。

击败了这对王之盾的最强组合后，维格飞速奔向了楼顶，在尤金等人自告奋勇挡住了来袭的米丽兹和瓦尔特后，他终于来到了卡雷基亚王城屋顶的祭仪场。而映入其眼中的，是被成百上千名士兵拥簇在祭坛正中央的女王阿卡缇以及洁露芭，但令维格几乎停止呼吸的，却是站在两人身边那一头金发的红衣少女……

“照耀在卡雷基亚大地上的苍月哟，长眠于卡雷基亚大地上的王之魂哟，时之刻，来到了。”阿卡缇将双手放于胸前，那出现在其身边的ForceCube以人类无法想象的速度飞快地旋转着，而更令人惊叹的是，在其上空几米处由Force之光构成的能量球中，竟然出现了一个圆月的形迹。

血红色的月亮……

“为汝之复活，吾将以身体为之祭品，将光与血寄宿于那绯色之月中，因此，请在吾之面前呈现出汝之力量吧！”

忽然间，具现化的ForceCube仿佛是受到了吸引似的逐渐融入了那橙色的能量球中，能量球不断膨胀着，并于瞬间凝聚成一个小小的光点直射入阿卡缇体内。



“……公主！”看到阿卡缇摇摇晃晃立足不稳时，洁露芭急忙上前。

“不用担心，洁露芭。”阿卡缇微微一笑，将双手平伸到了胸前，凝视着闪耀在其手间的那淡黄色的光芒，“好美……力量……那种力量现在已经充盈着我的全身，我的月之力终于达到了满月之时……”她举起手来，兴奋地说道，“仪式成功了，现在圣王之力就在这里！”

阿卡缇将目光投向不远处的克莱尔，柔声说道，“克莱尔，到这边来。”

在两个士兵的押解下，克莱尔向女王的身边走去，忽然间，那曾经在其梦中出现过无数次的声音再次出现在她的耳旁。

“克莱尔！”

克莱尔猛然回身，映入其眼中，是不断冲破士兵的堵截而冲向这边的银发男子。

“维格！”她惊喜地喊道。

在维格的冰之Force面前，士兵们虽然为数众多也毫无还手之力，没过几秒钟他便冲到了祭坛之前。“从克莱尔身边离开！”在大喊之后，维格毫不犹豫地向女王使出了Force，但令其难以置信的是，阿卡缇根本没有进行躲闪，而自己的Force之力竟然在离女王的身体还有几毫米的地方忽然间消失无踪了。

“请停手吧，对于现在已经得到圣王之力的我来说，任何攻击都是没有意义的。”

说完之后，阿卡缇转向了克莱尔，强大的月之Force气息笼罩在其四周，令维格无法靠近一步。就在这时，悬挂在天空中的满月被一轮黑影完全遮盖住了光芒，而后又在阿卡缇的月之Force下呈现出红色的光芒。维格睁大了眼睛，几乎不敢相信自己看到的一切。

就在他的眼前，克莱尔缓缓向高空升去，消失于那红色的月亮之中。

“克莱尔！”维格狂喊道，但却怎么也无法接近阿卡缇的身旁。此时，尤金等人也已突破了米丽兹及瓦尔特的阻截来到了祭坛前。

“陛下！您、您在做什么？”看着如同克莱尔一样缓缓向高空升去的阿卡缇，尤金惊慌地喊道。

“总算等到这一刻了……”阿卡缇闭上了眼睛，脸上露

出了会心的微笑，"总算可以实现……我的梦想……这样的话，那个人就会……"

在众目睽睽之下，克莱尔及阿卡缇都消失在了圆月的光芒下。突然间，阿卡缇那惊慌的声音传入了所有人的耳中。

"啊！那是什么……为什么会这样……洁露芭！"

忽然，整个王城开始了剧烈的震动，安妮立足未稳，几乎摔倒在地。

"Force……Force暴走了！"玛奥惊呼道。

那已不再是红色的月亮，忽然出现的那团漆黑的浓雾几乎遮住了整个天空。

"陛下！阿卡缇陛下！"

尤金大声喊道，但在那月亮之中回应他的，却是一个完全陌生的声音。

"吾之名为，圣兽王凯奥鲁基亚斯。"

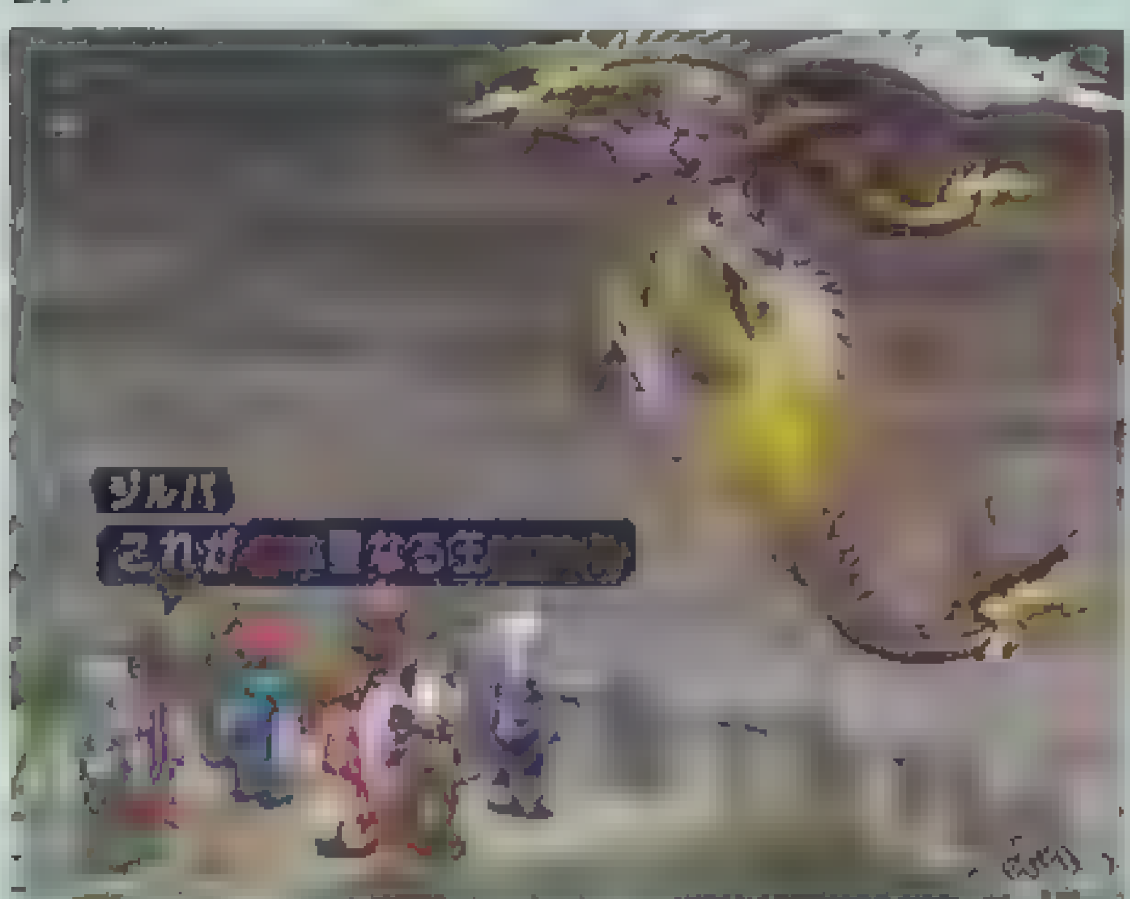
所有人都屏住了呼吸，惊讶地看着在自己眼前发生的这一切。当那团黑色的光芒完全散去时，高高浮现在天空中的，是宛如灰色巨龙般的巨大生物。

"这就是……圣王……"洁露芭也张大了嘴巴，呆呆地看着这位原本只存在于遥远的传说中的神祉。

"吾再度君临于此，是为了将所有恶者不洁的足迹完全自世上抹去。"圣兽王俯视着站在自己脚下的众人，冷冷说道，而在其忽然放出的剧烈光束下，祭坛前几乎所有的士兵都被熔化成了一滩浓水。

"如今，吾将完成自己的使命。为了这世间永恒的安宁，人类啊，就让吾在这里让你们踏上历史的终点吧。"

"我可不管什么圣兽王！"眼看着惊呆的同伴们毫无反应，迪特雷大声喊道，"我可不会就这样任别人随意宰割！"



在迪特雷的呼喊声下，众人猛然惊醒了过来。维格抽出背上的宝剑，盯着空中那传说中的圣王，咬了咬牙大声喊道："好，上吧！"

人类与神的战斗，在跨越了数千年的时光后再度开始了。维格等人最幸运的就是，现在刚刚复活的凯奥鲁基亚斯只能发挥出自己十分之一的实力而已，但即使如此，他们在战斗中依然觉得自己的力量在圣兽王面前就仿佛如同蝼蚁一般。

不过，最终取得胜利的，依然是人类这一方。但在被打败而即将毁灭的圣兽王身上，维格竟然惊异地看到了克莱尔与阿卡缇的身影循环闪现着。

"陛下！"忽然，一个男子的惊呼声自众人身后传来。那是刚刚听到音讯急忙赶来的米鲁哈斯特。

"究竟发生了什么事！"他急速跑到洁露芭面前，指着天空中的异状大声问道。但洁露芭仿佛被这一切惊呆了，只是不断地低声喃喃自语着："为什么、为什么会这样……"

就在圣王即将毁灭之时，维格做出了一个令所有人都大吃一惊的举动。他纵身一跃跳向了凯奥鲁基亚斯，而在众人的惊呼声中，圣兽王的身体发生了剧烈的大爆炸。

在血红的圆月下，无数的光点射向了世间的每一个角落，卡雷基亚的人民惊恐地望向天空那仿似流星雨的异状，忽然间，那红色的月亮被云雾遮了起来，而当云朵散去时，圆月又再度恢复了其本来的颜色。

在王城的祭坛上，维格将怀中昏迷不醒的克莱尔缓缓放到地上，大口大口地喘着粗气。而米鲁哈斯特却只是一直呆呆地望着凯奥鲁基亚斯原本所在的地方，可是现在其眼前的，却只是漆黑的天空而已。在这样持续了几分钟后，他黯然跪在了地上，双肩微微地颤动着。

"陛下……"

第八章 心中的阴影

卡雷基亚王国边境，斯鲁兹村。

维格坐在椅子上，静静地看着一直在沉睡的金发少女。

两天前在王城祭仪场上发生的那一切，对于维格来说直到现在还恍如梦境。在击败圣兽王之后，筋疲力尽的众人都被军队抓了起来，虽然洁露芭下令将所有人处死，但恪守武者尊严的米鲁哈斯特却力排众议将他们放了出来。除了洁露芭之外，没有人对此进行强烈反对，因为所有人都知道，在女王死后，最痛苦的人就是米鲁哈斯特。

阿卡缇女王之死，圣兽王的复活及毁灭等都被当权派严密封锁了消息，除了当时身处于祭仪台上的众人外，所有人都不知道他们曾是如此接近死亡的边缘，而那天夜里天空中的异变，也只被他们看作是罕见的天文现象而已。

在被赶出首都后，众人在道别后各自分开了。迪特雷回到了贝特纳加卡继续从事自己的工作，尤金与玛奥继续踏上了旅途，安妮也在他们身边，虽然少女嘴上总是说是为了向机报仇，但维格却清楚地知道，在这次旅途中的并肩作战，尤其是上次她生病时尤金对其细心照顾的那一幕更是令安妮对尤金的态度已经有了非常大的改变；而希露妲在见识到圣兽王的力量后，便踏上了寻找与圣兽相关的情报的旅途，希望能借助圣兽之力得到纯粹的身体。

而克莱尔……

自从那次事件之后，维格便火速将她带回了斯鲁兹村。而在这两天内她一直没有睁开过眼睛。虽然医生诊断说她只是因为劳累过度才会陷入沉睡中，并没有什么大碍，但维格还是坚持守护在其身旁不肯离开一步。

"唔……"这时，躺在床上的克莱尔忽然发出了声音。

维格急忙赶到床边，"克莱尔，你醒了吗？"

"你是……谁？这里是……哪里……"

"我是维格啊。"只有在与克莱尔说话时，青年的声音才会如此温柔，"放心好了，你已经回到斯鲁兹的家中了。"

"……家？斯鲁兹？"

克莱尔的表情显得很困惑，好像什么都记不清了一般。维格将在其昏迷时发生的事都告诉了她，但克莱尔却一言不发，只是低头不语。令维格有些奇怪的是，原先与克莱尔最亲近的宠物萨比似乎对女孩有些害怕，总是不住地往后退，而且发出"吱吱"的叫声。

这时，克莱尔的父母也都来到了房间内，当看到女儿已经苏醒过来后，他们都非常高兴，不过克莱尔依然是低着头一句话都不说。

看到克莱尔好像有些口渴后，维格来到屋外想为她倒杯水。但此时，他的朋友斯蒂夫忽然从门外气喘吁吁地闯了进来，"维格，快到广场来吧，出大事了！波布拉奶奶和其他兽人都变得非常奇怪！"

在斯蒂夫的一再要求下，维格跟随其一同来到了广场。令其大吃一惊的是，原本与人类相处得非常融洽的兽人们不知怎的变得极为痛恨人类，他们聚集在广场，禁止人类进入之前由兽人建造的集会所，而且更称人类是这世界上最污秽的生物。

眼看人类与兽人的冲突一触即发，维格急忙上前劝阻，但原本将其看作孙儿一般，受到所有孩子喜爱的兽人波布拉奶奶竟然紧紧掐住了他的脖子，那绝不只是恐吓，而是用尽了全力想将其致于死地。而令这场冲突暂时平息下来的，是赶到这里的安妮利用水之Force制造出的暴雨。

在回到克莱尔的家后，安妮告诉了维格她此行的来意，以及她在这一路上的见闻，

"不止是这里，在我来这里的途中，几乎每个城镇或村庄都在发生着同样的事情。由兽人担任船长的船只不允许人类上船，而在我乘的那艘船上，人类与兽人的争吵与谩骂声也是不绝于耳。不知怎的，兽人们的思想似乎发生了令人难以想象的变动，甚至……连那个人也是如此……"

维格一惊，连忙问道："那个人？难道你是说尤金也和波布拉奶奶一样像是变了一个人？"

"……我也不知道，但不管怎样，我必须要召集以前的同伴来帮助尤金。所以，我才会来找维格先生你……"

"你……竟然会为尤金做这些……"

"不、不是的！"安妮急忙摆手说道，但一丝红晕却掠上了她的脸庞，"我、我只是受到了玛奥的拜托才会……所以，我、我怎么可能……"

"可是……"维格犹豫了一下，忍不住向通向下层的楼梯处看了一眼。

"不用担心克莱尔了，去帮助你的同伴吧。"这时，听到刚才两人对话的克莱尔的父亲从楼下走了上来，"如果你不去的话，那克莱尔知道后也不会原谅你的。放心好了，这里有我们呢。"

"……谢谢……"维格向一直照顾自己长大的长辈深深鞠了一躬，然后将身体转向了棕发的少女，"走吧，安妮。"

尤金现在所在之地是位处于首都帕鲁卡不远处的麦塞奇纳洞窟，而玛奥现在正在其身旁照顾着他。因此，安妮提议先去贝特纳加卡找到迪特雷，然后再一同前往麦塞奇纳洞窟。

原本维格在路上还一直为刚刚从沉睡中苏醒过来的克莱尔感到担心，但令他大吃一惊的是，就在他与安妮在路边的小旅馆休息时，竟然会遇到正准备乘马车前往首都的克莱尔。

"克莱尔？为什么你会在这里？"维格意外地问道，"还有，你去首都做什么？"

"我、我是……"克莱尔显得有些慌乱，好像不知道该说什么好。

"啊，我明白了。"安妮恍然大悟道，"你是准备去那里找维格先生的吧。"

"咦，你们也要去帕鲁卡吗？"

"没错。怎么，难道说你不是知道我们的目的地后才会赶上来的？"

"……是、是的！"克莱尔好像抓住了一棵救命稻草一样，急忙点头说道。

虽然担心克莱尔安全的维格极力反对女孩与其一同上路，但同为女性的安妮则为维格的不解风情大为不满，并斥责其一点都不懂女孩子的心思，再加上克莱尔的不住哀求，最后维格也只好同意了克莱尔的行径。

"我知道了……"维格无奈地点了点头，"不过，绝对不要离开我身边。"

"是、是……"

当来到贝特纳加卡后，维格与安妮没费多少时间便在工厂前找到了正在拌嘴的迪特雷以及塞蕾娜。

"啊，这不是维格和安妮吗？还有克莱尔小姐！你们为什么会来这里？"看到三人后，迪特雷惊喜地喊道。"什么，尤金需要我的帮助？好，出发吧！"

"……迪特雷先生，这么轻易就下决定了吗？"

"那又怎样？"迪特雷奇怪地看着安妮，"当同伴有难时一定要赶去相助，这不是理所当然的事情嘛。"

就这样，迪特雷也再次加入了队伍中，但令维格有些觉得奇怪的是，当塞蕾娜向当初曾被关在一起的克莱尔问候时，克莱尔显得非常慌乱，甚至好象是对面前的这个女孩有些陌生似的。而当迪特雷责备阿卡缇的行径时，她也是一个劲地在为女王辩护。

不过，这时的维格依然认为克莱尔只是病后的暂时记忆紊乱而已，根本就没有想到，在女孩的身上究竟发生了些什么。

由于这次的海路已经没有任何阻碍的缘故，众人在一天后便来到了帕鲁卡附近的麦塞奇纳洞窟。而在那里，他们终于见到了玛奥，以及……将自己反锁在密室内的尤金。



“维格、迪特雷……杀了我吧。拜托了，早点结束我的生命，这也是为了报安妮的仇。我的心现在已经完全混乱了，如今的我只想将所有人类斩杀殆尽，如果你现在不杀我的话，我……我说不定会对你们……”忽然间，尤金好像非常痛苦地捂住了自己的头，正当众人想上前看望他时，一个狂暴的声音却令他们硬生生地停住了脚步。

“愚蠢而又软弱无能的人类，快给我滚开吧！我要杀了你们！”

玛奥张大了嘴巴，吃惊地看着密室中的那个已完全丧失理智的兽人。

维格适时地制止了想靠近密室的玛奥，对于现在的尤金来说，无论什么话他都不可能听进去的，接近他反而很可能有生命危险。在经过商议之后，大家听取了安妮的建议，准备前往东大陆的拉吉鲁塔去寻找传闻中能令人精神安定的秘药，而玛奥和克莱尔则将留在这里照顾尤金。

乘坐帕鲁卡的客船，众人没过多久便抵达了拉吉鲁塔，令他们惊喜的是，竟然会在旅馆中遇到正在这里寻找圣兽情报的希露妲。

在找到镇魂锭后，维格一行迅速返回了麦塞奇纳洞窟，并以其令尤金再度恢复了清醒。

“果然……除了我之外其他的兽人也是如此……”在听完维格的话后，尤金沉吟了一下，向大家说出了自己的猜测，“我从来就没有因为种族的缘故而怨恨过任何人，但在那个仪式之后，不知为何我的精神变得非常高涨。原本我以为那只是与凯奥鲁基亚斯战斗后的兴奋，但是……我错了！当人类出现在我的面前时，一种感情便完全支配了我的身心。‘憎恨吧，杀了他们吧！’很惭愧，这就是那时我心中惟一的念头……”

玛奥忽然拍了一下手，“对了，还记得凯奥鲁基亚斯复活时说的话吗？消灭人类，那不就是凯奥鲁基亚斯的使命吗？”

“我不敢肯定那与我心中的憎恨是否有关系，但有一点可以确定的是，我确实是在圣兽王出现之后才会如此的。正因为这样，我才会来到这个洞窟，希望能从中找到一点情报。”

“这个洞窟？”

“麦塞奇纳洞窟。这里，以前便是圣兽王的栖身之所。”

圣王……六位圣者……战斗……败北……愤怒的圣王……憎恨……纷争……

在洞窟内那已残缺不全的石碑碑文中，众人看到了如上的讯息，而这也立刻令他们联想到了当初从阿卡缇口中听到的话语。

“这不是和以前一样吗……在遥远的圣战中，圣王被圣者击败了，但他所残留下的愤怒却影响到了这世间的每一个人，一时间世界范围内因不同的憎恨而变得纷争四起。如今，历史再一次重演了……”

当听到尤金的话后，所有的人都沉默了，洞窟内一时静得让人窒息。

迪特雷再也无法忍受这种死一般的沉寂，大喊道：“那又怎样！难、难道说我们当初打倒凯奥鲁基亚斯是错误的吗？”

“冷静点，迪特雷。”尤金示意青年暂时不要发泄心中的郁闷，“那个时候，我们根本没有别的选择。何况现在并不是世界末日，既然在以前人们曾经遇到过这种事情，那就意味着一定会有将其完美解决的方法。”

希露妲又一次将目光投向了石碑，轻声念诵着碑文那残缺的最后一段。

“圣者之力……消除思念……危机……自此散去……”

“没错。”尤金点了点头，“圣者之力，这就是我们最后的希望……”

第九章 心之试炼

六位圣者，六位圣兽。

需历经心灵之考验，方可获得圣者之力量。

暗之圣兽——伊风

火之圣兽——菲妮娅

风之圣兽——翁缇卡

水之圣兽——夏奥鲁恩

光之圣兽——吉利奥奴

地之圣兽——兰德格里兹

命运的齿轮，再一次开始了转动……

心之试炼 迪特雷之章

[illegible]

“你想要得到暗之力吗？”

“我想得到。”

“为了什么？为了阻止生命的纷争而消除那异样的思念吗？数千年来，这样的事情不都是一直周而复始不断重现吗？既然如此无法相容的话，那么只要另一方完全消失，纷争的火种便会自此完全熄灭，那不是最好的结果吗？”

“这与什么种族毫无关系！我想避免的，只是生命间的纷争！”

“你真的以为人类与兽人毫无分别吗？”

“当然！”

“那么，就展示给我看吧，看看汝之信念究竟能坚持到何时。”

幻境，工业之街贝特纳加卡

这个世界，是人类统治兽人的世界。工厂内，每当兽人稍微停止工作想休息一下时，等待着他们的，便将是人类铺头盖脸的皮鞭。看不过去的迪特雷阻止了塞蕾娜与厂长对兽人的毒打，但当其来到家中时，看到的却是被已无法忍受的兽人杀死倒在血泊中的姐姐。而那个凶手，便是当初被其解救出来的兽人……

“啊啊啊啊啊啊啊啊！”

这是幻象所构成的世界，虽然明知道这一点，但痛苦的迪特雷却还是忍不住痛哭失声。

“痛恨吗？无法原谅吗？现在的你，明白我的心情了吗？”安妮的幻象出现在他面前，“尤金杀了我的父亲，所以，我也绝不会原谅与其同一种族的人。迪特雷，你现在心里也是这样想的吧。”

蓦然间，塞蕾娜的幻象替代了安妮的身影。

“杀死我的是那些兽人。你不想为我报仇吗？你不憎恨那些兽人吗？那些……是与我们截然不同的存在。迪特雷，拿走我手心的这束光吧，你心中不是没有种族之分吗？只要让兽人被这光芒照耀的话，那他便将变为人类，而这世界也将变成只有人类的世界。既没有种族差别，也没有任何纷争，你将要创造的，是一个完全平等平和的世界！拿走这束光吧，迪特雷！”

迪特雷默默走向她，忽然一挥手将那光球挥落于地。光球在地上弹动了几下，而后渐渐黯淡了下来。

“我想要的……不是那样的世界……”迪特雷垂下头，低声说道，“人类与兽人间存在差异，那是不争的事实，但这世界又怎么可能存在全然相同的事物呢？消灭一个种族便可以消除纷争，也许有些人会坚信这一点，但我却绝不认同！即使相貌和形态全然无异，但那一点依然会与之前毫无改变！”

“那一点？”

“感情……”

“感情？”

“快乐、悲伤、欢笑、流泪……拥有种种感情的生命，又怎么可能会构成一个天下大同的世界呢！”迪特雷猛然昂起头，“不要再用姐姐的形象站在我面前，现出真正的你吧！”

幻象瞬间消散，出现在他面前的，是一直陪伴其战斗的同伴们，以及，祭坛前傲然看着他的圣兽伊风——掌握世界“暗”之力的存在。

“迪特雷，你确定刚才自己的言辞不是虚伪的话语，也不会在之后的旅途中为其迷惑吗？”

“当然！生命是没有差别的，我就是会那样想的人！”

“既然如此，那我就将暗之力赐予你吧。但要记住，如果你的心有丝毫动摇的话，那这力量便会将你完全吞噬。”伊风盯着迪特雷的眼睛，冷冷说道，“迪特雷哟，给你一个劝告。无论在你眼前会出现何种景象，都不要放慢自己前进的步伐。既然你说出了自己的理想，那么，就用你自己的身体去贯彻这个理想吧！”

心之试炼 玛奥之章

[illegible]

“这里……我出生的地方就在这里……光、暗、地、水、风……我是火……我是……谁？”

忽然，尤金的幻象出现在玛奥面前，而接下来的那段对话，便是两人初遇时的重演。

“那个……我是谁？”

“从今以后，你就叫玛奥吧。”

“……玛奥？”

“古代卡雷基亚语中，这个词语代表着‘无’。”

“玛奥……无……”

“现在的你，与初生的孩子没有任何分别，无垢的心、无限的可能性，而这一切，全都将从‘无’开始。”

“从‘无’开始……玛奥……”

“怎么，不喜欢吗？”

“……不，非常喜欢！从今以后，我就是玛奥了！我的名字是玛奥！”

突然间，就在玛奥兴高采烈之时，一个声音直刺入他的脑海中。

“真的吗？你真的……是玛奥吗？”

在一片洁白无限的空间中，玛奥看着不知何时出现在自己面前的红色光球点了点头，“当然，我是玛奥啊。”

“你是谁？你确定你是你自己吗？”

画面瞬间转换，玛奥惊愕地看到的，是被烈火吞噬的王宫，是倒在地上痛苦呻吟的士兵，以及，站在火焰中一言不发的自己……

这是一年前发生在王宫中的一幕，那时丧失记忆的玛奥不知为何来到了王宫，并引起了极大的骚乱。闻讯赶来的萨雷想将闯入者消灭，但尤金却在千钧一发之际为玛奥挡住了那足以致命的一击。

“我……是……谁……”

即使在昏迷倒地时，红发的少年依然在不断喃喃重复着这句话语。

画面再度转换，这次笼罩在其身旁的，是漆黑一片的空间。

“睁开眼睛吧，看看你周围那无限广阔的世界。不用思考，只需要感觉就可以了。你的眼就是我们的眼，你的耳朵就是我们的耳朵。我们与你可以看到同样的世界，和你一起感受到同样的世界，但是，心依然是你自己的，按照你的想法，迈动步伐吧。”

“嗯……”

玛奥点了点头，向着黑暗中那惟一透来光亮的地方缓缓走去。

他诞生后初次踏足之地，是沙漠中的绿洲奥亚西斯。

“这就是……世界吗？”玛奥睁大了眼睛，仿佛想将进入眼睛的一切景象都深深印在心底。“竟然……是如此广阔……”

忽然间，一切都消失了，世界再度变得漆黑一片。玛奥静静看着远方那呈圆环状慢慢转动的红、白、蓝、紫、绿、黑的六个光球，而那些另 层次的高等生命在一年前的会议内容回荡在其耳边。

白色："在经过了漫长的时光后，世界又要再现那过去的悲剧了。"

紫色："那时，我们是否该拯救人类呢？难道王的想法真的是正确的……"

绿色："两个种族的存在本来就是争斗的源泉，只要消灭一方的话，那边可以完全杜绝这种纷争了。"

红色："消灭人类？我们有思考这种事情的资格吗？"

白色："我们的使命是守护这个世界，如果人类成为我们使命的障碍的话，那排除他们又有什么错误？"

蓝色："为了守护世界，我们必须防止因为生命的责任而令大地荒芜之类的事情，可是，你们认为消灭世界组成者之一的人类就能够守护这个世界吗？"

黑色："说的确实有道理。可是，我们必须防止古大战的再度重演，那次大战……所带来的灾难实在是太大了……"

红色："从古大战到现如今，正是由于生命的努力才会令共存的道路一直延续着，这点我们是无法否认的。我认为，如果不站在生命的立场上去思考的话，那是无法找到解决的对策的，而'灭亡'只不过是最后的手段而已。"

黑色："可是，我们又怎么可能与生命处于同一立场？"

红色："创造出拥有生命的心灵以及眼睛的造物，然后将其送到人类的世界中。"

黑色："……原来如此，是个不错的提议，有人反对吗？"

沉默。

红色："既然大家都没有异议的话，那就以我的身体为参考来进行吧。"

黑色："嗯……集合我们的力量，创造出一个全新的生命吧……"

在快速转动的光球正中央，一个幼小的身影渐渐出现。

红发的少年……

在红色的祭坛之前，那位红色的圣者正微笑着看着站在自己面前的玛奥。

"欢迎来到……不，应该说是 ·你终于回来了 …好久不见，奥赛鲁克。"

"……奥赛鲁克？"

"那是你真正的名字，在古卡雷基亚语中有着'无垢之瞳'的含义。不过，现在我还是叫你玛奥好了。"炎之圣兽菲妮娅说道，"你都想起来了吧。对，你是我们圣兽为了能从另一角度更好地认识世界而合力创造的存在。"

"我既不是这世界的生命，也不是圣兽……那么，我究竟是什么？迄今为止我一直以为自己是人类，从来没想过自己原来是不同的存在……"

"玛奥，你是个聪明的孩子，我不会回答你刚才的疑问，那是你需要自己去寻找答案的事情，而我，则会在这里一直等待着你。"菲妮娅轻轻伸出右手，"接受吧，我的火之力。"

在耀眼的光芒后，玛奥与菲妮娅重新返回了现实的空间中。菲妮娅看着站在不远处的维格等人，微微颔首说道，"各位，拜托你们引导这个孩子吧。"

迪特雷挠了挠头，"怎么回事？完全像是亲人的口气嘛。"

"当然！"玛奥兴奋地点了点头，"因为，菲妮娅就是我的母亲啊！"

心之试炼 安妮之章

在父亲的骨灰被送到我手中时，我从士兵那里知道了凶手的名字。

而据他所说，即使在临死前，父亲依然在痛苦与绝望中不断呼喊着那个亲手将匕首刺向自己的好友的名字。

那天，我第一次哭了。

那天，我开始痛恨世界所有的兽人。

尤金·加朗多。

从那天开始，我活在世上的惟一目的便是杀死这个卑鄙的兽人！

但是……从见到他的那一天开始，我的思想有些改变了。

我所听闻的，我所看到的，我所了解到的，真的是所谓事实的真相吗？

在这次的旅行中，我有许多次机会能将其致于死地，但是我却怎么也下不了手。

在米夏暴走事件中，是他奋不顾身挡住了Virus对我的攻击。

在我得重病几乎丧命时，是他一直在拼命地为我寻找药物。

虽然他对杀死父亲的事情一直供认不讳，可是……为什么现在的我却强迫着自己不想相信这一点呢……

冰雪之镇诺尔赞。

面对数名被Virus而袭击奄奄一息的兽人，虽然我明知只要及时救治的话他们便可以保住生命，但我却怎么也不想将自己的医术用在兽人身上。

可是，当我看到尤金跪在那个因为我的拒绝而即将死亡的兽人面前失魂落魄地喊出父亲的名字时，泪水也忍不住自我眼角悄悄滑落。

父亲……

这个兽人的生命，与父亲的生命有何区别呢？

我不想……成为杀人凶手……

我希望……成为一名真正的医生……

生命是没有颜色的。

在每次讲课时，父亲都会说出这句话语，而在这一刻，我也似乎有些明白了这句话的意义。

在将所有受伤的兽人医治好后，我与维格他们一同来到了那个地方。

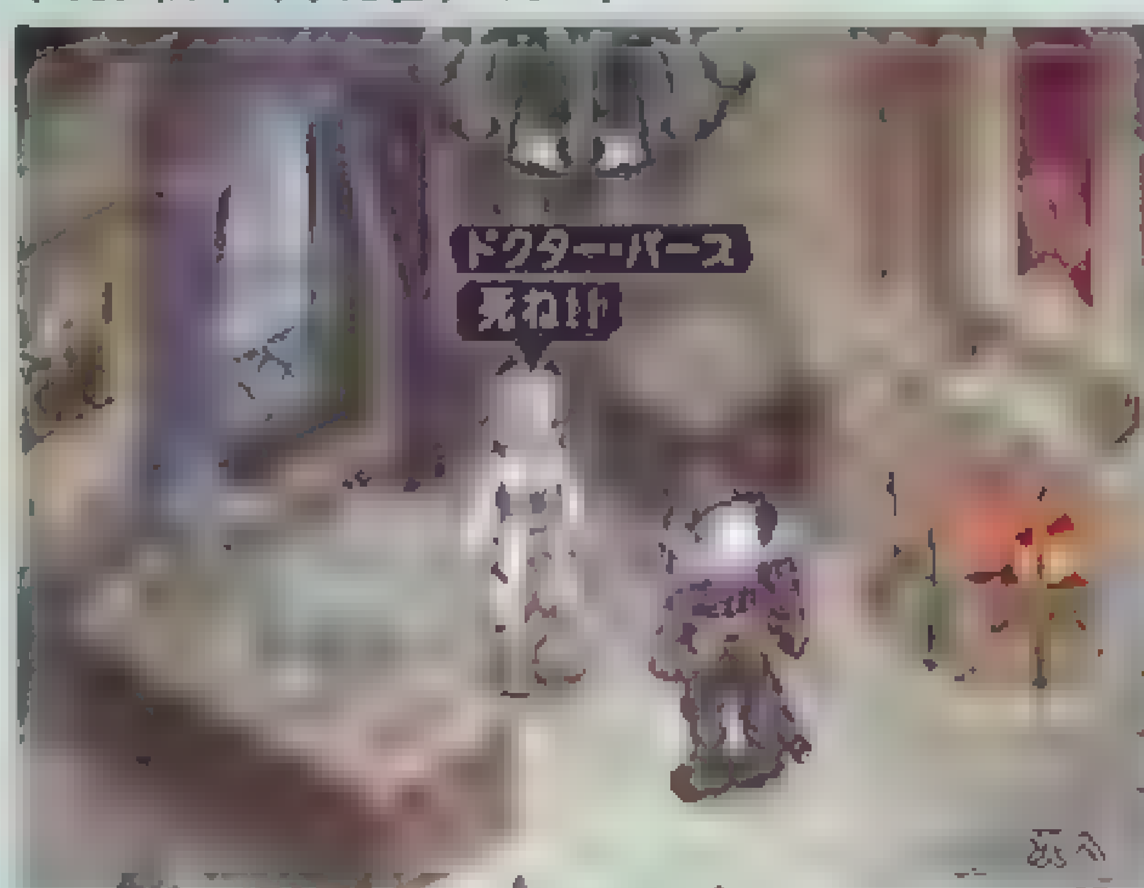
奥库平原之塔，翁缇卡的圣殿。

而在翁缇卡的圣殿中，我也终于通过风之圣兽制造出的幻象了解到了一年前那起事件的真相……

"尤金，正如你所料，陛下的重病正源于我所下的毒！"在王宫的别室内，父亲看着面前的兽人奸笑着说道，而自他刺入尤金胸前的那柄匕首处，鲜血一滴滴地滴落于地。

"巴斯，果然是你……"

"果然？哈哈，应该说'竟然'才对吧，我们不是好友吗？"他跳后一步，从怀中掏出另一柄匕首，一边以其敲着另一只手的手心一边冷冷说道，"尤金，你拥有敏锐的洞察力以及近乎无情的冷静，而且更有着极高的战斗能力，要杀了你实在是太可惜了。不过，如果让你再继续活下去的话……那对我的计划就太危险了！"话音未落，父亲便猛然冲向了尤金，"死吧！"



在搏斗之中，尤金错手杀死了巴斯，而为了维护挚友的名誉，即使是被逮捕入狱以及之后被屈辱地流放，他也没有对当初的事实说出一个字。

"看到自己父亲的所作所为后，你还相信他那'生命是没有颜色的'的说辞吗？"翁缇卡看着我，问道。

"……我的回答是不会改变的……"我抬起头，平静地说道，"确实，说出这句话的是父亲，但令我真正了解到这句话含义的则是尤金。自从那起事件以来，我的心中一直充满着憎恨。对那个人的憎恨，对所有兽人的憎恨，并因此而伤害了许多无关的人。但是，尤金却一次又一次地向我伸出了援助之手。现在，我能看见了……能透过他的身体看到他的心、他的生命，那与我的毫无区别。生命是没有颜色的，这就是我在这次旅途中所探求出来的真相，因此，我坚信人类与兽人一定能共同创造出一个崭新的世界的！"

"……安妮啊，伸出手来吧，我把我的力量送给你，风的力量！"

走出翁缇卡的圣殿后，我再也控制不住自己的情绪，扑在尤金的胸前痛哭失声。

"对不起，对不起……为了父亲你失去了一切……明明真正的坏人是父亲，可我、可我却……"

"……是圣兽告诉你的吗？"在得到肯定的答复后，尤金叹了口气，闭上眼睛说道，"安妮，我所认识的巴斯是绝对不会做出那种事情的，对世间的生命一视同仁，而且充满爱心，这才是我所知道的真正的巴斯。我不知道巴斯为什么要暗杀先王，但在其中一定隐藏着什么秘密。因此，同我一起去寻找事情的真相吧。"

我轻轻点了点头，泪水再次自眼角悄悄滑落……

心之试炼 维格之章

头好乱……不要来烦我了……

我倚着墙垂头坐在地上，充斥在房间内的黑暗将我的身体团团包围。我只想一个人平静地待在这里，待在这寂静无声的空间中。

因为自己犯下的无法饶恕的罪，我曾在这里封闭了自己一年之久。但那时，在这房间中还有着另一个人……

我忍不住抬头望向前方，但入眼之处却尽是无穷无尽的黑暗。原本，那里应该立着一个大大的冰棺的，而在冰棺内，应该静静沉睡着一位有着一头如瀑布般金色长发的少女。

克莱尔……

从很小时起，我们便一直待在一起了，直到现在，那种关系也没有丝毫改变。

喜欢？爱？

我不会去想那些东西。在这世界上，克莱尔是我最重要的人，对于我来说，只要能确认这一点便可以了。

我曾在心里默默发誓要守护其一生，我曾亲口答应过她不会令其受到一点伤害。但是，最初令她受到伤害的，却是我自己，而在刚刚将其从那冰棺中救出后，又是因为我的无能而导致她落入了王之盾的手中……

原本以为会永远陪伴在自己身边的人却在有一天忽然消失在你眼前；原本认为是生命中最重要的宝物却在有一天被人硬生生地从你手中夺走。你可曾有过那种感受？你可曾知道那究竟是什么滋味？

庞大的军队、国家的权力、强大的能力者、神圣的女王、传说中的圣王……

愤怒得几乎发狂的我拼命地战斗着，不论挡在我面前的人究竟是谁。我只知道，正是因为他们，克莱尔才会离我而去。

王宫的祭仪场上，在击败圣王之后，我原本以为自己终于重新找回了那最珍贵的东西，但令我难以置信的是，在那不久后我才知道，那一直随同我冒险的金发女孩，并不是我所知道的克莱尔……

在那个仪式中，由于阿卡缇的月之Force的力量，克莱尔与阿卡缇互换了身体。结果就是，由于害怕在知道真相后会受到伤害，阿卡缇一直冒充克莱尔在同我们进行冒险，而克莱尔则被爆炸的冲击波震到了远方，直到数天后才在海边苏醒过来。

在寻找圣兽的旅途中，我曾有数次机会可以与克莱尔相遇，但命运的捉弄却令我们一次又一次地擦肩而过。虽然我曾对身边的"克莱尔"的行为感到奇怪，但却从来没有多想过什么，直到那个时刻……

交易之街贝尔萨斯，广场。

被认为是阿卡缇女王的克莱尔被押在了处刑台上，对兽人充满怨恨的人类心中早已失去了对女王的敬畏，在他们看来，她只不过是个兽人，是个将其杀死便能令其他兽人士气大降的兽人而已。

可是，就在生死悬于一线之际，那个女孩却没有丝毫畏惧，而是平静地看着围在处刑台前充当看客的人类与兽人。

“各位，请听我说。我们人类与兽人过去曾以邻居、好友的身分一同走过了共存的道路。而如今我们却打算开始相互斗争，而理由却只在于种族的不同而已。种族究竟是什么呢？虽然我们在外貌上有所不同，但我们高兴的时候都会笑，伤心的时候同样会流泪，这又是为什么呢？那是因为，我们的心都是一样的。”

台下的人已停止了议论，而是开始静静地倾听着女孩的话语。

“我认为，身体只不过是为了容纳人心的一个容器而已，如果真有种族这种东西的话，我们就不会分什么兽人还是人类，而是在大地上生长的‘生命’这样的一个种族才是。请各位回想看看，我们应该有过一同欢笑、一同哭泣、一同悲伤、一同高兴的时光才对。像是受到对方亲切接待的时候，或是和对方一起吃着美味食物的时候。在我所在的那个村子里，每当阿姨烤了馅饼，大家就会聚在一起，不分人类还是兽人，大家都吃的津津有味，而且有说有笑……”

“……陛下？”

我看到了听闻音讯后率兵赶来的米鲁哈斯特那惊讶的表情，但我也清楚地感觉到，自己的全身正因为巨大的冲击而微微颤抖着。

“那个人……不是阿卡缇……”从自己口中喃喃吐出的话语清晰地传入了我的耳中，但那时的我怎么也不敢相信自己的想法，因为那实在是太荒谬了。

我忍不住将目光投向左方，一直站在我身边的“克莱尔”似乎没有注意到我的视线，而是一直呆呆地看着处刑台上的那个女子。而就在此时，“阿卡缇”最后的那段话令我浑身震住了。

“各位，请听听我最后的请求吧。如果大家之后有机会吃到馅饼，有机会吃到蜜桃馅饼的话，请闭上眼睛静静地思考一下。在那被美味萦绕着的心中，是否存在着种族之分呢？”

蜜桃馅饼、波布拉奶奶、斯鲁兹村集会所中经常会举办的馅饼聚会……

克莱尔……

克莱尔！



“我一直相信，不论我现在是什么模样，维格……都一定会找到我的……”

在将其从处刑台上救下来后，有着阿卡缇外貌的女孩躺在我怀中微笑着对我说道。

克莱尔，我的克莱尔……我终于……真正找到你了。可是……随着时光一天天地流转，一种难以名状的烦躁感却在我心底与日俱增，令我几乎透不过气来。

她是克莱尔，可是，她却有着兽人的身体。

她的眼睛、她的头发、她的嘴唇、她的身体、她的微笑……

我拼命想阻止她在人类形态时的音容笑貌浮现在我眼前，但那根本是不可能的事情。这种想法在我的脑中变得越来越强烈，并因此导致了又一次的暴走，而也正是因为觉察到了我心中的波动，克莱尔才会再次离我而去……

但是现在，我已经不会再迷惑了。而令我改变的，正是那些与我朝夕相伴、与我同甘共苦的伙伴们！

我没有抬头，低声说道：“出来吧，夏奥鲁恩。”

黑暗瞬间完全消散，我置身之地顷刻间变成了那银色的圣殿祭坛前。

巴比伦古拉蒂，夏奥鲁恩的圣殿。

“现在，你可以告诉我你的答案了吧？”

“……以前你曾问过我，站在我身边的究竟是谁。那时，我看着有着阿卡缇形态的克莱尔，说出了‘克莱尔’这三个字，但坦白的说，那时的我心中还未能解开自己的困惑。而现在，我想重新回答这个问题。”我闭上眼睛，深吸了一口气，“站在我身旁的，是克莱尔·贝妮特，虽然她有着阿卡缇的身体，她的心却毫无疑问依然是我所熟悉的克莱尔，最重要的并非形态，而是……‘生命的心’。”

“说得好，维格！”夏奥鲁恩的脸上露出了如孩子般灿烂的笑容，“你终于凭借自己的手找到了正确的答案！那么，在通过了试炼之后，请接受我的力量吧，这世间的水之力量！”

在离开夏奥鲁恩的圣殿，我昂起头，仰望着那蓝色的天空。

现在的克莱尔正身处于卡雷基亚王宫内，按照她与米鲁哈斯特的约定，在身体换回之前，为了避免民众的骚动，她将暂时以阿卡缇女王的身分坐于王座之上。在此之前，由于我无法确定自己的心，因此我迟迟不敢前去那里寻找她，但现在，一切都不同了。

等着我，克莱尔……

心之试炼 希露妲之章

“看她头上的那双角，真难看。”

“我知道了，我听爸爸说过，她是半人，也就是兽人与人类生下来的杂种。”

“哈哈，果然是怪物啊，我们用石头砸她吧，看看半人的血究竟是什么颜色的。”

每一天，每一天，这样的事情都在周而复始地发生着，他们从不觉得厌倦，他们也从来不会放过任何一个嘲笑羞辱我的机会。

他们，包括大人与小孩，包括人类与兽人。

只因为……我是一个半人……

对于童年，我惟一的记忆便是那至今还留在身上的被石头砸破后的伤痕。而在进入王之盾之后，我原本以为拥有了力量的自己已不再会被别人鄙视，但我错了。即使你再强大，也永远无法摆脱种族的阴影。

“除了王之盾外，这世间根本没有我们的居身之所……”这是米丽兹最常说的一句话。每次训练中的休息时刻，我们俩的身边都不会有任何人，身为半人的我们只能看着同为战友的其他人有说有笑，而在此时，我都会注意到她脸上那淡淡的哀愁。

在又一次被人羞辱后，我绝望地跪在地上，亲手折断了自己的那双角。而在那一刻，“父母”这个字眼又一次出现在我的脑中。

虽然已经记不得父母的模样，但我对他们的恨意却一天都没有消失。为什么要结合？为什么要抛弃我？更重要的是……

“为什么……为什么你们当初要生下我！”

我会为王之盾而战，因为多玛向我保证过，只要我立下大功的话，那他便将赐予我一个纯粹的身体。但在那次与维格等人的战斗中我终于明白，那一切，都只不过是他为了利用我而编造的谎言而已。

在离开了王之盾后，我与维格他们一同踏上了旅程。至少，他们从来没有鄙视过我，更从来没有在意过我半人的身分。

在得知圣兽的存在后，我坚信，利用圣兽的力量，我一定会得到一个纯粹的身体，那也是我活下去的惟一动力。

但是……在那一天，我见到了自己的母亲……

北之隐里，莫古里特村。

这里的居民虽然同样是由人类与兽人组成，但不同的是，只有在这里，不同的种族才能相爱、相恋、相互结合。世间的伦理是决不允许这种事情发生的，因此，他们才只好来到这个位处于偏僻的冰天雪地中的小村庄，过着与世隔绝的生活。

母亲，名为娜拉的占卜师就一直居住于这里。我原本想愤怒地质问她为何要生下我，又为何要抛弃我。但从赶到这里企图除掉我们的多玛口中，我也终于惊愕地得知了事情的真相。



杀死我父亲的……就是多玛，而将还在襁褓中的我抢走并训练为杀人工具的，也是多玛。

我，并不是被抛弃的孩子？

但当我认识到这一点时，出现在我面前的，却是母亲为了保护我而被多玛杀死的景象……

狂怒的我发挥出了真正的力量，而多玛也在这种力量前落荒而逃。在冰天雪地中，我抱着母亲的尸体痛哭失声，现在的我对于父母的恨意早已一扫而空，而在母亲留下的那封信中，我也了解了他们真正的心意。

给最爱的希露妲

我知道你总有一天会回到这里的，因此我才会留下这封信，不能直接向你道歉，真是非常对不起。身为人类的你的父亲……阿姆吉尔与身为兽人的我生下了你，当看到你在我怀中健康地哇哇大哭的时候，我们的心中感到了由衷的喜悦，为了那份喜悦，即使付出我们的生命也毫无关系。

有人说身为半人的你是诅咒之子，但我和你的父亲却从来没有这样认为过。你不是我们的包袱，而是我们最大的荣耀。你不是什么半人，一点也不是，而是拥有着我与你父亲两者生命的，我最爱的孩子。所以，昂起头吧，你不是人类、也不是兽人、更不是半人，而是……生命……

你的母亲，娜拉

[illegible]列石遗迹，吉利奥奴的圣殿。

在十几年前，为了祈求光之圣兽拯救身陷重病的我，我的父母曾经带着还未懂事的我拜访过这个地方。而在现在，为了得到圣兽之力，我也再次来到了此地。

“你希望得到纯粹的身体吗？我可以满足你的愿望。人类，兽人，你所希望的美丽的身体，究竟是何者呢？”

“我……不需要。”

“这是你的心里话吗？这个被诅咒、被厌恶，连你自己都会折断自己双角的半人的身体，你真的还需要吗？”

“我的身体……是父母赐给我的。”我正视着吉利奥奴，平静地说道，“这是我的……荣耀！人类、兽人、半人……现在的我脑中已经没有这些概念了，我只知道，我是这世间的生命之一，仅此而已。”

“……希露妲哟，你希望得到我的光之力吗？”

我点了点头。

“早在你的父母当年来到这里时，我便对他们怀中的那个半人婴孩充满了希望，而现在，当你以这个姿态，这

种思想出现在我面前时，我更可以认定我当初的想法没有错。希露妲，以自己的身体为傲的你的内心，便是生命的希望……接受吧，我的光之力。”

在包围于我全身的白光中，我闭上了眼睛，心中显得格外地宁静。

“好想……再叫你一声妈妈……我最爱的……妈妈……”

心之试炼 阿卡缇之章



我所身处的，是这世界上最大的监牢。

不能随意行动，不能随意说话，不能随心所欲地做自己想做的任何事情。

我是阿卡缇，拉特拉斯王的女儿，卡雷基亚王国的公主。而在父皇驾崩之后，更大的枷锁更是将我牢牢束缚。

“阿卡缇女王万岁！”

戴冠仪式上，当我将那顶金色的王冠戴于头顶时，台下响起了如潮水般的欢呼声，面对成千上万欢欣鼓舞的民众，我向他们挥手致意，面上带着灿烂的笑容，但那时候，我其实是想哭的……

我是一国之主，但又有谁能考虑到，我同时也是一个普通的女人，也会与其他女人一样喜欢上某个男人……

当第一次见到那个男子的时候，我便被他身上所散发出来的魅力深深地吸引住了。他的坚毅、他的正直、他的勇敢、他的忠诚，无一不令我怦然心动。但每次与他见面时，我们却总是会重复那永远都不会改变的两句话语……

“臣参见陛下。”

“平身吧，米鲁哈斯特卿。”

他不会明白我的心意，在他的心中，我永远都是高高在上的女王。可我，却怎样都无法将他的身影从脑海中抹去，但除了地位的差别后，还有一个巨大的壕沟横在我与他之间。

他是人类，而我，是兽人……

从喜欢上他的那一天开始，我才第一次感觉到，自己的相貌及身体竟然是如此丑陋。

耳朵、身体、尾巴……在人类的眼中，兽人大概都是非常丑陋的吧。如果保持兽人的外貌的话，那我永远都不可能与其在一起……

知道我的心事的，只有从小照顾我长大的洁露芭。而她也向我提出了一个建议——利用王家代代相传的月之Force，与人类最美丽的女孩交换身体，之后再利用圣王之力令这国家再度进入和平安宁的时期，那样，我便可以安心地抛弃王位向米鲁哈斯特表白了。

我相信了她的话语，并派王之盾去全国各地寻找人类中最美的女孩。在经过重重挑选之后，我终于找到了最适合的人选——名为克莱尔的少女。

可是，仪式完全失败了，虽然我与克莱尔交换了身体，但却导致了这个世界的灾难，这与洁露芭向我所描述的情景截然不同。

终于，我知道了事情的真相究竟是什么……

“如今，我们的国家正处于种族对立的漩涡中，憎根的种子也在全国各地渐渐滋生。而导致这一切的，正是那愚蠢的人类。从今天起，我们不会再默默地忍受他们的欺凌与漫骂了，同伴们，拿起武器吧，为了再度取回那和平的故乡，我们绝不畏惧战争。兽人必胜！”

当我回到祭仪场时，惊愕地听到了洁露芭对全体兽人士兵的演讲。

“哼哼，明白了吧，那才是洁露芭殿下的真正面目。”在王城之外，萨雷看着我冷笑道，“为了这一刻，她已经等待了数年的时间。人类与兽人的战争已经一触即发，而这一切，已经不是受骗失去了地位以及身体的你所能阻止的了。所以，你就老老实实地去找那个你最心爱的男人吧。”他优雅地弯腰向我行了个礼，大笑着转身离去。

在万般无奈下，我只得以克莱尔的身分与维格他们一同展开了旅途。而也正是这次的旅行，让我明白了许多事情。我无法忘记各地之间人类与兽人的对立，无法忘记贝尔萨斯处刑场那段完美的演讲，更无法忘记斯鲁兹村那次愉快的馅饼聚会。

心与种族毫无关系。

从那位女孩那里，我终于明白了这个道理。

克莱尔，谢谢你……

第十章 重生

当尤金在太阳镇的地下遗迹中得到地之圣兽兰德格里兹之力后，维格等人也终于全部拥有了六位圣兽的力量。

白、蓝、紫、绿、黑、红。当这六个光球再度飞于天空并以圆环的方式旋转时，圣洁的光芒也照耀在世间的每一个角落，将圣兽王凯奥鲁基亚斯侵蚀于兽人心中的愤怒完全驱散。

原本众人以为一切将就此结束，但夏奥鲁恩说出的那句话语却令他们几乎不敢相信自己的耳朵。

“兽人与人类的战争，已经在全世界范围内开始了。”

“为什么？难道说思念的净化失败了吗？”维格急忙问道。

“不，思念已经消失了，但那思念却令一直深藏于人类与兽人心中的潜意识表面化了。种族间的差别、对抗意识、憎恨、愤怒……现在，整个世界都充斥着这种负面的情感，这已经远远超乎了我们圣兽的预测范围之内，但有一点可以肯定的是，这个世界，已经走向了毁灭的边缘……”

“怎么会……”安妮难以置信地喃喃自语道，“难道说，我们所做的一切都无济于事，只能这样呆在这里坐等灭亡吗？”

“不，拯救世界的方法还有一个。”兰德格里兹那苍老的声音传入了众人的耳中，“那惟一的方法就是……令圣王陛下复活，以掌管这世间万物的圣王之力来重新令世界回到正轨上。虽然陛下想要毁灭人类，但如果这样下去的话，灭亡的却将是世间的所有生命。因此，一切的一切，就看你们是否能说服陛下了。”

兽王山。

这里是卡雷基亚王族世代相守的圣地，也是圣王凯奥鲁基亚斯自古大战以来的长眠之所。

在击败了挡在圣殿门前的四星后，维格等人来到了封印圣王的祭坛前，而在那里，一直在背后操纵这一切的洁露芭也终于亲自站在了众人面前。

“这个世界根本不需要人类，我要将那既愚蠢又丑陋的生物从这块大地上驱逐出去，建立一个只有兽人存在的理想国！圣王当初未完成的遗愿将由我来完成，我才是被圣王选中之人！”

“是你！”安妮突然大声喊了起来。此时的洁露芭正用手中的鞭子轻轻敲着另一只手的手心，这是洁露芭的习惯动作，而它正与当初安妮在幻象中看到父亲所做的举动如出一辙。

“难道说……当初巴斯对先王陛下所做的一切……洁露芭，全都是你的所作所为吗？”

“哼哼，已经没有隐瞒的必要了。正如你所料，尤金，侵入巴斯身体在拉特拉斯王的药中下毒，并想将你致于死地的那个人正是我。”洁露芭冷笑着将目光扫向了有着克莱尔外表的阿卡缇，“拥有月之Force的，这世间可不止你一人。”

她用力挥动了一下鞭子，站在祭坛前傲然说道：“现在，就让我以你们的死亡来揭开这个新世界的帷幕吧！”

在经过了一场前所未有的苦战后，洁露芭终于败北了，她的野心与她的梦想都随着她生命的消失而烟消云散。

在祭坛之前，六位圣者解开了自古大战时便施下的封印，圣兽王凯奥鲁基亚斯在经历了千年之后终于再一次以完全的姿态现于世间。

但是，即使是强大如他，也无法阻止世界毁灭的步伐了……

“当邪念布满天空之时，名为尤利斯的灾炎之兽将自天而降，破灭的号角也就此吹响。”凯奥鲁基亚斯沉声说道，“当初你们在打倒我时飞出的怨念并非源于我，那是尤利斯的思念。在漫长的岁月里，我一直在抑制着尤利斯，但那时他的思念却摆脱了我飞散于整个世界。虽然思念已经被你们净化，但生命心中的负面情感却令尤利斯得以重生。他曾以我的名义操纵洁露芭将这世界导入混乱中，而现在他已获得了真正的形体。这世间已经没有任何生命能阻止他毁灭世界了，即使是我也不可能……”

拉特拉斯的落日。

当年拉特拉斯王正是在临终前感觉到了尤利斯的存在，才会以最后的力量将自己的Force发送至世间的每一个角落，希望能激发所有生命心中的Force以应对日后的危机，而心甘情愿承受那种种副作用的骂名。

虽然按照凯奥鲁基亚斯的说法，这一切现在都已无济于事。但这次，凯奥鲁基亚斯的预言第一次错了。

尤利斯所导致的灾难威胁中，人类与兽人再次站在了一起，而且比以往更加亲密无间。在世间所有生命的祈祷下，得到了无穷力量的维格等人终于击倒了这个真正的元凶，而阿卡缇也以自己的生命再度召唤出了圣王，将尤利斯再度封印于混沌中。

在那绿草茵茵的山坡上，阿卡缇在最爱的人怀中微笑着闭上了眼睛，此时米鲁哈斯特终于明白了阿卡缇对自己的心意，但他的泪水与亲吻却再也无法唤回少女的笑容。

大地再度充满了绿意，欢声笑语也再度回响于苍穹之中。虽然种族的隔阂还未从人们心中完全淡去，但所有人都坚信，总有一天，这世间将不会再有种族的纷争。

圣兽已经远离了这个世界，前进的途径也第一次真正掌握在世人手中。虽然所处的地点不同，虽然采取的方法不同，但惟一不会改变的，却是世间所有生命那渴望自由和平的梦想。

以及，与种族毫无关系的……

生命的心……

(The End)

后记

第九章和前面部分的写作方式差别太大。相信会有不少朋友提到这一点吧，这是因为，在写完第七章后我才发现，如果要像前面那样写下去的话，没有十万字是绝对不可能的，但页数……所以，最后我才会采取了这种折中的方法，如果读得稍微仔细一点的话，相信没有人会看不懂整个故事的脉络。这也算是在下写作方式的一种尝试吧，具体结果如何还要看各位的反应。最后，就在这里向各位拜个早年吧。

春.小卡乐

文 孟波波 编 多边形

研究中心 Research Center

GRAN TURISMO® 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR



正如游戏本身所标榜的那样，本作是一款“真实驾驶模拟器”而并非游戏，《GT赛车4》更像是为车迷而不是游戏迷奉上的大餐，所以尽量避免使用“游戏”这个字眼，而用“模拟器”，这可能是对制作人最好的赞赏了。

本次研究中心将继续由上次撰写攻略的孟波波来给大家《GT赛车4》的入门课程，大家不要一听到上课就发怵，虽然读起来会略有一点点枯燥，但是要想真正地体会GT世界的乐趣所在，掌握一点驾驶的基本知识还是很有必要的，另外本文还比较详细地介绍了如何调校你的爱车，让它在比赛中发挥出最大的性能，感兴趣的朋友千万不要错过。

GT赛车4	SCEH	RAC
PS2 Gran Turismo 4	2004年12月28日	中国香港版
480P 1080 GT FORCE PRO	5.1输出	推荐玩家年龄 全年龄

“《GT赛车》系列”的金字招牌——操纵感！



《GT赛车4》的操纵感相比前作最大的改进就是它的动态反应——也就是对于车体自身载荷变化的描述。我们知道，在汽车进行加速和减速以及过弯的时候，车体的重心会发生偏移，刹车往前移、加速往前移、转弯则移向两侧，表现到视觉上就是视点的上下左右晃动，而这些晃动的幅度除了随着加速刹车的急缓而发生变化外，更和赛车本身的构造有关，一般重心高、悬挂软的车辆比如一些SUV，皮卡都会有很明显的动作，而一些低底盘的赛车这种感觉则很轻微。《GT赛车4》强就强在，把不同车辆的这些物理特性模拟得很细致，有人说《法拉利355》这个游戏有多真实，它的确真实，因为它把所有的精力都花在法拉利355这一台车上；而要像《GT赛车4》这样把七百台以上赛车的物理特性都模拟得八九不离十，就不是简单的差事了。

拿我们最常见的一些车譬如大众宝来、高尔夫还有丰田Prius来说，无论是其加速特性，换档时机，以及一些必要的入弯动作，都和现实中的情况相差无几。本作还有一些操作更个性鲜明的车辆比如宝马M3、本田S2000等都得到生产厂家的一致肯定，这也就是为什么丰田和宝马都选用《GT赛车4》特别版作为其新上市汽车作体验的原因了。而颇让人感动的是，《GT赛车4》把那些十九世纪，在今天看来都无法称之为汽车的车辆都再现出来，当你开着那些不超过一匹马力最高时速不超过20公里的车上坡时，会很无奈地熄火（笑）。

而本作对于操纵感准确度贡献最大的莫过于对于油门和刹车反应的细致化，通过在转速表和时速表旁边的两个显示条，我们可以清楚地掌握自己的控制油门和刹车的力度。而这一点，对于没有方向盘的玩家尤其有用，以前，由于没有力度显示，我们在过弯时，往往是一键按到底，发现路线出现偏差再用刹车进行修正，在这个过程中，零点零几秒的时间就被浪费了。而现在，由于有了更加细致的油门指示，配合Dual Shock 2手柄的256级模拟感应，我们可以轻松地控制半油门、全油门甚至四分之三油门，从而走出更为精确的弯道路线。

既然《GT赛车4》是以“模拟器”标榜自己，那其操纵程序和驾驶原理自然和真实相差无几，相信很多朋友如果配以方向盘苦练一番的话，就算上了真的赛道也不会差到哪里去。下面，我们就以基本的驾驶技术为线索，引领广大初涉GT世界的玩家入门。

www.pinmubook.cn

第一课 油门

“踩下油门能够加速”，这是谁都知道的，但加速重点是，要如何减少因为加速而产生的危险及损失；也就是，最大限度的利用引擎所产生的马力和扭矩前进。只有在两种状况下你才需要要很简单地踏下油门狂飙：直线车道（从头至尾没有弯道，或者是赛道中直道超长的部分，比如萨特赛场的那个六公里长直道）或者高速车道（宽而大的赛车道而且外侧倾斜，比如茂木超高速和测试赛道）。而在一般赛道上，由于情况复杂，“加速”技术则是指综合动作，适当放掉油门，保持一定速度，以及小幅度地来回加、放油门，甚至跟趾技术等等。这一切动作都是为了一个原则：更好地转弯！所以绝对不是一味的把油门踩到底才能做出最快，合理的收放才是经验老到的标志！

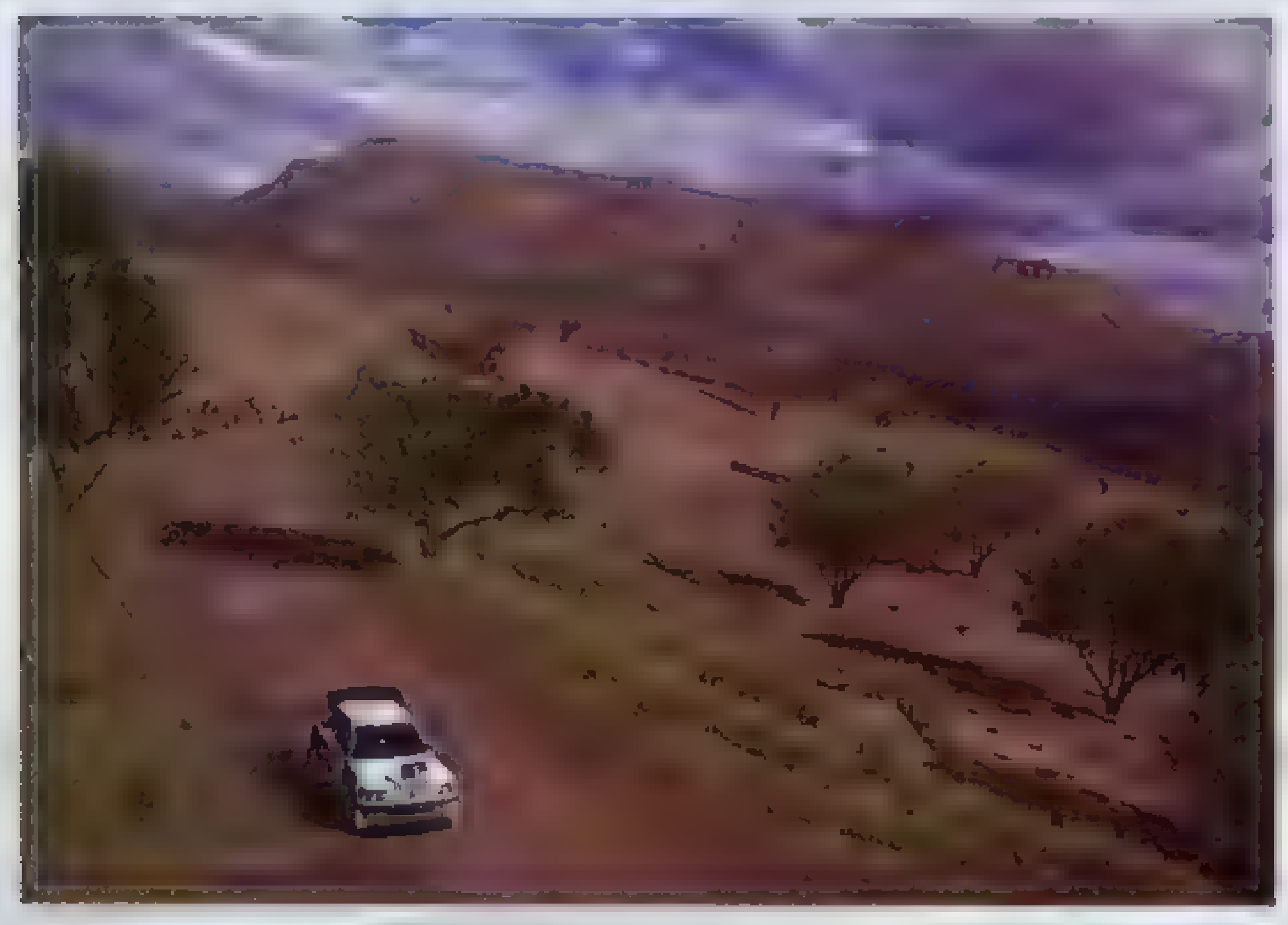
＊跟趾技术：在一些有离合器的赛车上，为了减少右脚在油门和刹车间来回移动而损失的时间，所以采用左脚控制离合器，右脚脚趾控制刹车、脚跟控制油门的方法

用油门控制扭力和马力输出：

每一辆车的技术数据里面都会显示其最大马力和最大扭力，比如280HP/5000RPM代表在每分钟五千转的时候车辆输出的最大马力是280匹，30.0KGM/1500RPM则代表1500转时输出最大扭力30公斤/米，简单来说，马力是控制车的时速，而扭力则决定了车辆的加速。

所以当起步时，先要了解车辆输出的最大扭力在什么转速范围，然后不断的踩下油门把转速尽量控制在最大扭力的附近，一待赛车GO的号令发出，就匀速地踏到底，这样赛车就能以最理想的状态冲出去。

车辆在弯道里面时，要用逐段配合方向盘调整的方式脱离，也就是根据线路慢慢地扭动方向盘，因为如果过于猛烈的转向或者过重的油门将会产生甩尾与引擎空转，在分秒必争的比赛中，无控制的打滑是很致命的，而且，马力越强大的车辆越容易产生打滑。所以车子并不是马力越大越好的。



第三课 换档

汽车变速箱有三种常见形式，自动、手动排档以及半自动。由于《GT赛车4》当中没有离合器的概念，所以应该说我们使用的就是半自动排档；而因为这种形式的排档由于兼具了手动排挡的快速性和自动排档的准确性，所以目前绝大多数赛车上都是使用的这种形式。

升档：

首先，启动的时候一定要放在一档，因为这时候齿轮比分配到的扭力最大，当踩下油门后，转速表会很快提升，当提升到红线区域前，按下升档，就能继续提高速度，反之，让指针在红线区域内停留过久的话，不但速度无法提高，而且在现实中会因为引擎空转过多而发生爆缸的现象；每一部车子，因为其引擎性能与其传动齿轮比的差异，换档的最佳时机也会有所不同。玩过《地下狂飙》中直线竞速模式的玩家一定会深有体会，最佳的换档时机是在转速表指针进入红线区域前的一刹那。而有经验的赛车手对于档位的控制更是可以将视线离开转速表而光用听觉辨别。

降档：

既然有减速，那当然也需要降档，那是因为低速高档位情况下，引擎的扭力输出异常地低，车辆的提速会异常地缓慢，所以要降低档位提高扭力输出来加快启动速度，然而许多人尤其是新手在驾驶时都有一个毛病：就是先减档再减速！而正确的动作则恰恰相反，在这种情况下，指针会落到红线区域从而降低输出功率，钝化加速反应，甚至锁死排档，使得汽车暂时失去动力；而由于大多数减速的时候都处于弯道，所以这一瞬间的动力失去，将很有可能导致你撞上护栏或者滑出赛道；而如果在真实情况中，更可能导致发动机因为转速过高而烧毁的现象。所以，大家一定要注意这个问题，先减速，等转速降低以后再降档，这样发动机才会处于健康转速并提供最大的出弯动力。

第二课 刹车

我们行驶的赛道不可能是一条没有边际的直线，各种形状的弯道，使得赛道首尾相接，如果要想顺畅地攻克有着超过150个弯道的纽伯格林赛道，不会正确的刹车是不行的。

刹车的基本动作就是要踩下煞车板（或者按下刹车键）。开始踩煞车的时机必须依当时车辆的时速以及弯道的形状（也就是弯道的半径）而定，所以你一定要找到刹车点附近的参照物，可能是一块广告牌，一块路肩，甚至是一棵树。除了刹车点，刹车的力度也是很有讲究的。在高速行驶时，如果突然大力刹车，很容易使轮胎抱死，使得本该产生的渐进阻力变为了轮胎和地面的摩擦力，这样的情况，不但无法控制车辆的稳定，而且对轮胎的磨损非常大，所以应该尽量得避免这种情况发生，正确的方法是循序的踩下刹车，或者是采用一踩一放的方式，通过这样的连续动作达到安全减速的目的。

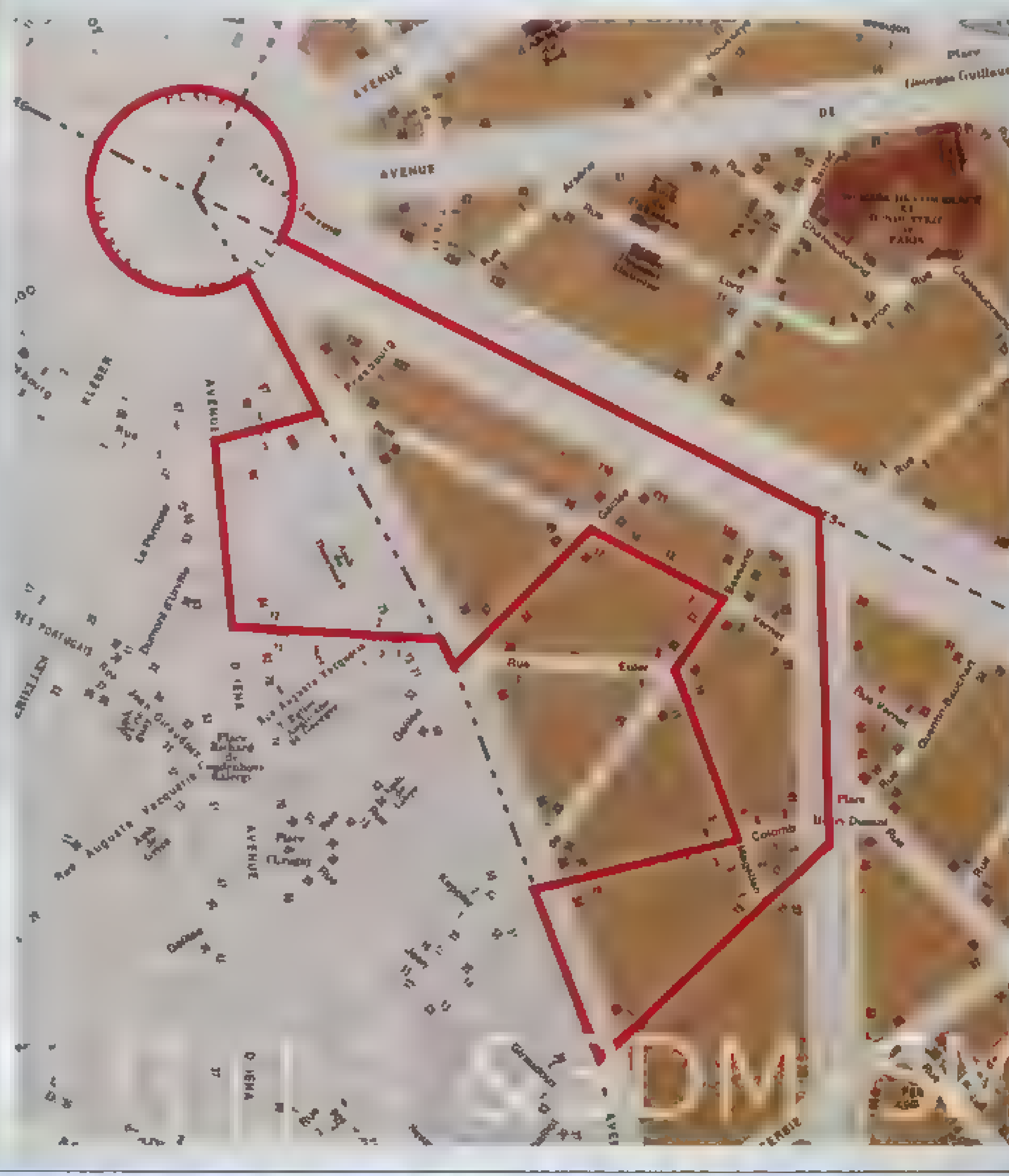
在这里还要特意介绍一种称为引擎煞车的方法，引擎刹车指的是用手动调整排挡的方法将车辆引擎故意不顺畅地降到较低的档位，这样能够将引擎的动力瞬间撤掉，然后配合刹车等减速手段将车头拉回，但这种刹车办法一般使用在无可奈何快要冲出赛道时；一般情况还是要根据转速和时速来顺畅地进行档位调整。另外要注意的是当高速行驶时切莫使用手刹，当在高速情况下拉下手刹时，轮胎会在瞬间抱死，抓地力立刻消失，车辆马上失控。所以除非是刻意地要做出甩尾动作，一般情况下手刹都是不使用的。

第四课 载荷移动

在一般的汽车数据上，有很重要的一项就是载荷分配比，简单说就是整个车体重量的分配，这影响到车辆行进时的重心，最完美的比值当然是50：50也就是前后均匀，但只有很少数的车辆达到了这个标准，本田的S2000就是其中之一。车子跟路面接触的是四个轮胎，整个车子的重量就分配在这四个轮胎上，把这四个轮胎的抓地力好好地运用，是非常关键的。各个轮胎能够负荷的重量大小，严重影响到了加减速性能和过弯性能。同样的车子，以同样的速度，驶入同样的弯道，一部车用理想的行进路线进出，另一部车子却滑出了赛道，看似莫名其妙但却有其是。关键在于，两部车子在进入到弯道时四个轮胎分别承受了多少重量。

不管是踩煞车，或者是降低档位，只要你进行所有的减速操作，根据牛顿定理，都会造成车身的重心前移，车身前端会往下沉，画面上则表现为视角下沉，这个时候调整方向盘的方向，因为前轮压住地面，转向反应较大。而因为后轮有点浮空，前后轮的抓地力差会造成大幅度的甩尾。这就是前端载荷偏移。

而只要我们作出加速动作，车子的重心就会往后移，后轮会因重力而下沉。车身前端就有浮起的感觉，因为前轮抓地力减少了的缘故，会造成转向不足。这就是后端载荷偏移。



www.plumbook.cn

第五课 行进线路

方向操控：

不同的赛道以及赛车有其不同的行进路线，而控制这条路线的除了我们的双脚，更重要的还是我们手握的方向盘。我们不仅靠方向盘来控制汽车切入弯道的角度；汽车驱动的方式、轮胎的抓地力、过弯道时的速度，这些对于汽车方向的操控调整都有影响。这当中影响最大的就是我们在一开始提到过的荷重偏移。为了要正确地调整汽车行进的方向，要一边踩煞车，一边转动方向盘。车子过弯时，如果发生明显的方向盘扭打过猛，后轮会开始打滑；这时，一定要快速将方向盘打向相反的方向，不过在回打的动作一样不要过猛，否则要向另一边飘移，并偏移路线；在这一点上，手柄就显得比较省力。而在使用方向盘的时候，切忌双手离开方向盘，靠方向盘自己的惯性来修正路线这个是很危险的。

而对于路线的控制基本的赛车理论则将其划分为两种方式：外进外出和慢进快出。

外进外出：

从赛道最外侧切入弯道内侧曲线的顶点（CP 点）顶点后又从最外侧直线脱离。这是最标准的弯道过法，《GT 赛车 4》中绝大多数中高速弯道都应该采用这样的方法。具体方法是：车辆在进入弯道前先靠外线行驶，然后接近转弯前开始降低速度，然后放油门，瞬间取大角度切入内线接近 CP 点（一接近 CP 点马上放方向盘，或者将手柄方向键按向反面）。一过 CP 点，用加速脱出转弯。这时，车子因为载荷移动的缘故，会出现甩尾，这时就需要分段循序调整方向盘，将赛车拉回直线。一般来说在 CP 点和脱出的直道边缘都会有路肩，尽最大可能用足路肩是能有足够出弯速度的保证。

*CP 为 Clipping Point 的缩写，赛车专业用语，指的是车辆在整个进入与脱出转弯的过程中，车身最接近内侧的一点。CP 之前重点是切入时的速度与时机，太快打弯会直接撞上 CP 前的内侧车道墙，太慢切入会让车身离 CP 点太远，减少后段脱出的空间，如果切入前的速度过高（没有降到适当速度），甚至会直接撞上弯道的外侧墙。一过 CP，重点是要如何微调方向盘，以便在避免车身打滑下，最大可能地加速冲出。如何选择 CP 点，则决定了整个行进路线的正确与否。

慢进快出：

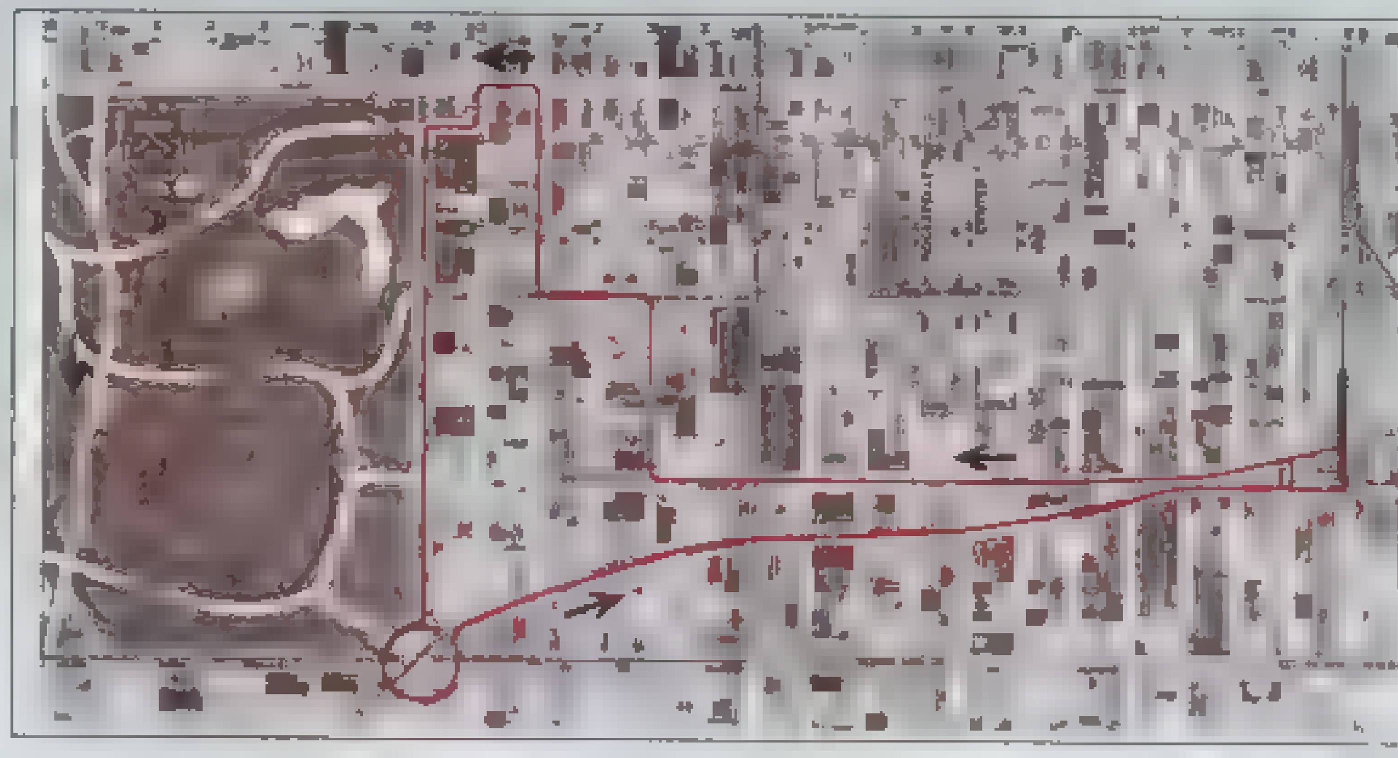
前面解释过，当进入弯道的速度过快时，很有可能因为刹车不及而撞向赛道外侧滑出赛道，所以这种慢速进入弯道，然后再全力加速脱离的技术就显得非常重要。尤其是在接近 180 度的发卡弯时，切记要把车辆速度放慢。慢慢碾过 CP 点然后踩满油门加速脱离，做到前慢后快。因为速度慢，所以切入弯道的角度也可以更大，所以《GT 赛车 4》中所有的慢速弯应该这样过；而慢进快出的重点是要减速到什么程度，理论上减得越慢，则后期脱出时可供修正的余地越大，但太慢了也会影响时间，并且容易被后面的对手超越，所以找到一个理想值是相当重要的；同时，还可以配合外进外出原理，在慢速弯中走出最理想的路线、达到最快的出弯速度。

以上说的都是一些原理，至于实际中应该如何，我们就拿《GT 赛车 4》当中的一些典型弯道来作讲解：

1.S 型的弯道（东京赛道）：连续两个大弯道。像这种状况，你应该在第一个大弯道采取慢进快出，第二个弯道时，则对准内侧的路肩全力冲出去。打个比喻，整个路线就像是一条同时与两个弧形相切的直线。

2.半径不同的组合弯道（富士赛道）：也就相当于由两个弯道无缝拼接起来的，一般是一个中速弯紧接一个低速弯；既然是这样，就应该有两个 CP 点，过了一个 CP 点后，要紧接着刹车放慢速度，更大幅度调整方向，碾过第二个 CP 点，然后全油门脱离。

3.连续 90 度角的弯道（纽约赛道）：因为可以转弯的半径很小，如果你要大幅度地切进切出，那么必定会浪费很多时间。这时候，毫不犹豫地碾向路肩，出弯后略带刹车，把路线拉回下一个弯道的外侧，再后再碾过路肩；如此反复，才能在最后一个直角弯道全力脱离。



◀纽约赛道是本作中相当经典的一个赛道，最为令人印象深刻的地方就在于那条长长的直线加速段和连续数个 90 度弯的死亡角，这些地方对车手的各项技术都是极大的考验。

第六课 超车

既然是比赛，就一定有对手，如何超越对手则是取胜的关键，超越的手段一般分为以下两种：

直线超越：

当车辆直线行驶的时候，由于空气的阻力，在其车后方会形成一个低阻力地带，所以如果你能紧跟在车后而两辆车的性能又相差无几时，你是一定能够超过它的；方法是，接近其后，紧跟住它，然后在直道的末端突然向旁边拉出，即可完成超越。之所以要在直道末端拉出，是因为要确保它不会利用同样的方法超越你。

弯道超越：

一般车手入弯的时候都会使用外进外出和慢进快出的原则，如果我们也循规蹈矩就很难有出头的时候，这个时候我们一般使用延迟刹车，也就是快速入弯的办法，从赛道的内侧进入，抢先把车身卡到对手的前面，对手一般为了保全自己，也不会鲁莽的撞向你，这样，你就能够大摇大摆的超过他了。不过值得注意的是，由于你使用了快进慢出和内进，导致出弯尾速不高，如果这个弯道后面紧跟一个大直道或者一个高速弯的话，你还是有可能被反超的。所以关键是要把位置卡好，把对手的加速路线切断。

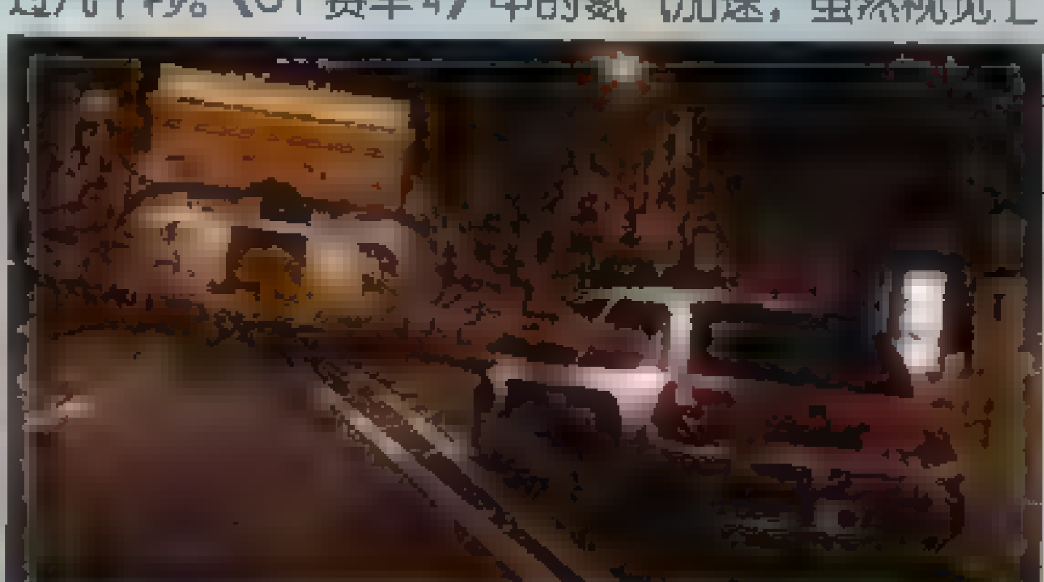
“《GT 赛车》系列”的最大乐趣——改装 & 校调

说起改装和校调，似乎总是那些上级玩家津津乐道的话题，菜鸟们往往听得一头雾水，殊不知，这才是最能体现整个 GT 世界专业性和真实性的卖点，下面，大家就跟随我来浅显地探究一下这些技术奥秘。

本次《GT 赛车 4》引人注目的是新加入了数个改装项目，分别是：氮气加速、机械增压器、刚性强化、车体刚性再生。

氮气加速：

不知道大家有没有看过电影《速度与激情》，当两车较量僵持不下的时候，主角按下一个按钮的，排气管立刻排出蓝色的火焰，整辆汽车突然暴走，主角立刻轻松地甩开对手；他使用的就是氮气加速系统。氮气加速系统的工作原理是把二氧化氮，高压形成液态后装入钢瓶中，然后在引擎内与空气一道充当助燃剂与燃料混合燃烧，以此增加燃料燃烧的完整度，提升马力。但是氮气使用不能持续过长时间，一般不超过几十秒。《GT 赛车 4》中的氮气加速，虽然视觉上



没有电影那么夸张，但同样能够起到出奇制胜的效果，而且价钱便宜，只可惜不能在 B-spec 中使用。

机械增压器：

采用皮带与引擎曲轴皮带盘连接，利用引擎转速来带动机械增压器内部叶片，以产生增压空气送入引擎内。在引擎机件维持原有形式，不用额外制造高单价精密机件的情况下，机械增压系统可以让引擎动力输出增进 20-40%，又不至于造成维修体系的负担，而且没有涡轮增压那么明显的低转速懈怠现象。因此各大车厂如：梅赛德斯奔驰、美洲虎、阿斯顿马丁等都有开发机械增压引擎的计划。

刚性强化 & 车体刚性再生：

刚性强化又叫防滚架，是在绝大多数赛车特别是改装房车上都使用的固定支撑结构，为的是防止车辆在高速行驶和过弯的时候由于物理扭曲而产生的性能下降，拉力车赛中使用尤其广泛；车体刚性再生则是为二手车量身订制的，作用是让经年劳累的车架恢复出厂时的刚性。但比起前两个项目改装效果的立竿见影来，这两个项目所带来的性能提升实在是有限，而且由于价格昂贵，一般属于最后考虑的范畴内。

介绍了改装项目，那我们到底该如何购买这些项目，如何购买才能最省钱，或者达到最好的性能呢？目前存在一个误区，认为把车子的马力改装地越大越容易赢得比赛，我个人是很反感这种情况的，殊不知，马力一旦提升，整个车身的各处的零件甚至是底盘都要作变动；这也就是为什么超级跑车比一般跑车只多出一两百匹马力却要贵好多倍的道理。驾驶一辆没有操控性的马力机器是毫无意义的，尤其是一些赛车，其本身的状态就是处于被校调到最理想的，如果这时一旦大幅度提升马力，反而会破坏其原有的平衡性，所以，对于赛车，除非是比赛极速，一般最好不要对动力下手，把这些钱省下来买不同的轮胎，反倒是可以应付不同的比赛。

而对于一般车辆的改装，我列出了以下几个项目供参考：

轻量化第一阶段和第二阶段：这是对比赛有百利无一害的改进，更轻的重量能够让车辆的加速迅捷，反应灵敏，而第三阶段由于性价比太低所以不推荐。

飞轮 & 离合器 & 传动轴：这三项可以加强换档的反应，并缩短由于换档而带来的提速延迟，间接提高了马力而不损失操控性。

电脑芯片 & 气缸研磨：这两项是可以用较低廉的价格换来可观的性能提升，但由于幅度不是很大，所以原来的校调数据基本可以不动。

刹车：动力加强了，制动性能也不能忽视，强有力的赛车刹车碟，是安全行车的保障。

氮气加速：这个东西还是非常有趣的，在苦苦追赶没有结果的时候它就能出奇制胜，特别适合直线加速。

www.plumbook.cn

配件调校列表

当然，如果有充足的资金，也不妨买齐所有的配件，然后根据比赛赛道的特点在调整选项中装拆，比如在椭圆形的超高速赛道上，就应该换上所有的动力套件，并把极速调到最高；如果是多弯短赛道，则要反其道行之。下面，我们来简单介绍一下各个部件的校调准则：

悬挂组件

弹簧系数	弹簧系数越大，车身摆动越小。但会出现转向不足的情况。 入弯灵敏度较高。 弹簧系数越小，车身摆动越大，会出现转向过多的情况。 入弯灵敏度较低。 前大后小：会出现转向不足的情况。 前小后大：会出现转向过多的情况。
调整车高	车身离开地面的高度越低，车子过弯时倾斜的幅度越小。但车子太贴地的话就容易在不平的路面上弹跳。假若在弯中弹跳的话就容易飞出跑道。还会使轮胎碰到车身，增加行进阻力。 前高后低：可减轻转向过多，但很少人会这样做，假若车子非常非常容易转向过多的话可以一试。 前低后高：可提高车尾的重心可改善车子转向不足，令车子带有少许转向过多的特性，对全轮驱动车效果特别显著
避震器	把避震器调硬：车子入弯反应会较敏感，但容易受不平的路面影响和车胎比较容易打滑。 把避震器调软：车子在不平的路面上会较稳定，但入弯反应会较迟钝且侧倾较大。 避震器(拉伸)前硬后软：减低车尾的摆动同时令车头的车胎较容易打滑会使车子转向不足，改善转向过多的情况。 避震器(压缩)前软后硬：车子尾部摆动较大，车尾的车胎会较容易打滑，达到甩尾的效果。可以改善转向不足的情况。
外倾角	[illegible] 直线倾斜的角度，目的是增加车子在弯中车胎和地面的接触面积从而增加抓地力。因为入弯时车的重心会向前，前面车胎和地面倾斜的幅度较大，所以通常设定为前大后小。但设定太高会减低车子在直路的加速能力。
束角	从车顶垂直向下看，轮胎之间会成一个角度 Toe Out (\ /)时角度为负数 Toe In (/ \)时角度为正数 车头 Toe In 车尾 Toe Out — 可以改善转向不足。 车头 Toe Out 车尾 Toe In — 可以改善转向过多。 但请注意无论是 Toe In 还是 Toe Out 都会加快车胎磨损，此外直路加速能力会有所下降。
防倾杆	防倾杆是能够传递车体重量的扭力杆。当赛车在过弯时，由于车辆的惯性造成车身的倾斜，车身内侧的重量就会有一部分转到车身的外侧。防倾杆就能够尽量平衡两边车胎的负重。令外侧的轮胎不过载。减少车辆在弯道中的侧倾。提高车辆在弯道中的速度。 前软后硬：加强车子转向过多的特性，令入弯变得容易，但甩尾的机会相对增加。 前硬后软：加强车子转向不足的特性，情况和前软后硬相反。但要注意但调整过硬(数值过高)会造成赛车在任何时候都很容易跳起。

刹车

刹车平衡	刹车平衡的前后比例会对车子的入弯特性有所影响，但数值若调整过高，会让轮胎抱死而失控。 前大后小：车子入弯时会有转向不足倾向。 前小后大：车子入弯时会有转向过多倾向。

变速器和LSD

LSD 初期	扭力也叫做限滑差速器，用来控制由于弯道中内外侧轮通过路程不同而形成的转速差。
LSD 加速侧	LSD值越大，回旋性会越高，但容易转向过度。 LSD值越小，回旋性会下降，车子会有转向不足的倾向。
LSD 减速侧	LSD 初期扭力是放开油门和加速时的设定值。 LSD 加速侧是加速中的设定值(按住油门的时候)。 LSD 减速侧是减速中的设定值(按住煞车的时候)。
变速器	本次《GT赛车4》的变速器调节细致到了每一个档位传动比，专业的玩家可以逐档调节，但最简单的方法还是调节最终传动比和自动设置，它们的调整方法都是： 数值越小，极速越高，但加速力下降。 数值越大，加速力越高，但极速下降。

电子控制系统及下压力

下压力	控制车子在高速行走时的稳定性和提高过弯性能。 数值小极速会提高，但稳定性低。 数值大稳定性提高，低速时加速力上升，但极速下降。 前大后小：车子高速入弯时会有转向过多倾向。 前小后大：车子高速入弯时会有转向不足倾向。
AYC 控制器	控制左右驱动轮的扭力。数值大，会使过弯更加容易，但是若调整超过限制的话，反而会造成转向过度或原地打滑。
ASM 装置	转向不足：数值越大，车子在弯中就车越稳定，但过弯变得越困难。 转向过度：数值越小，车子的回旋性会提高，但可能造成原地打转。
TCS 控制器	数值越大，全力加速时会越稳定，车胎打滑的机会减少。但加速力会受到系统影响而稍为下降。 数值越小，系统介入机会越少，车子便能发挥原有的加速力。但全力加速时车胎打滑的机会会增加。
可变中央差速	数值大，车子会带有转向不足的特性，同时前驱动轮磨损会较快。起步时加速力会较高。 数值小，车子会带有转向过多的特性。回旋性会提高。

除了上面表格中的调校外，还有下面三项内容需要注意。

氮气加速：

此项调整也就是单位时间内氮气浓度的调整，数值越高，则浓度越大，对马力的促进也就越明显，但使用时间会缩短；所以，对浓度的调整要视比赛距离的长短而定夺。

均衡车身配重：

也就是对于载荷的校调，当尾部载荷较大时，可以把配重移向前侧；头部载荷大时，则移向尾部；总之力求达到50：50的完美前后配重比；不过要注意的是，如果配重物体重量太大的话，会影响加速和弯道性能。

轮胎：

轮胎的选择对于整个比赛的结果是起决定性作用的。当轮胎的工作温度达到一定时，轮胎会达到一个抓地力最大值，超过了这个温度，轮胎性能则开始下降、甚至是狂跌，大家可以试试当比赛中轮胎颜色达到红色而不进维修站会发生什么情况！你给轮胎的负重越大，它能提供的抓地力也越大。一些轮胎的抓地力会随着给车身的向下的压力的增大而线性地随之增大，直到超过它的极限，失去抓地力。本作当中更是根据不同的汽车性质划分了多种轮胎规格，质地从软到硬也有多种等级：硬胎能够长时间坚持在赛道上，但抓地力低下；软胎则恰恰相反，所以我们不仅要根据赛车重量、驱动类型还有比赛时间的长短，以及进站策略来使用不同的轮胎。



好了，到此《GT赛车4》里的一些基本技术就介绍完毕了，虽然有些枯燥，但却很实用，如能掌握上述细节的话，会对你领略GT世界颇有帮助；而这个世界还存在着许多传奇般的赛道、赛车和久负盛名的赛事，以后我们有机会再做详解。

www.plumbook.cn

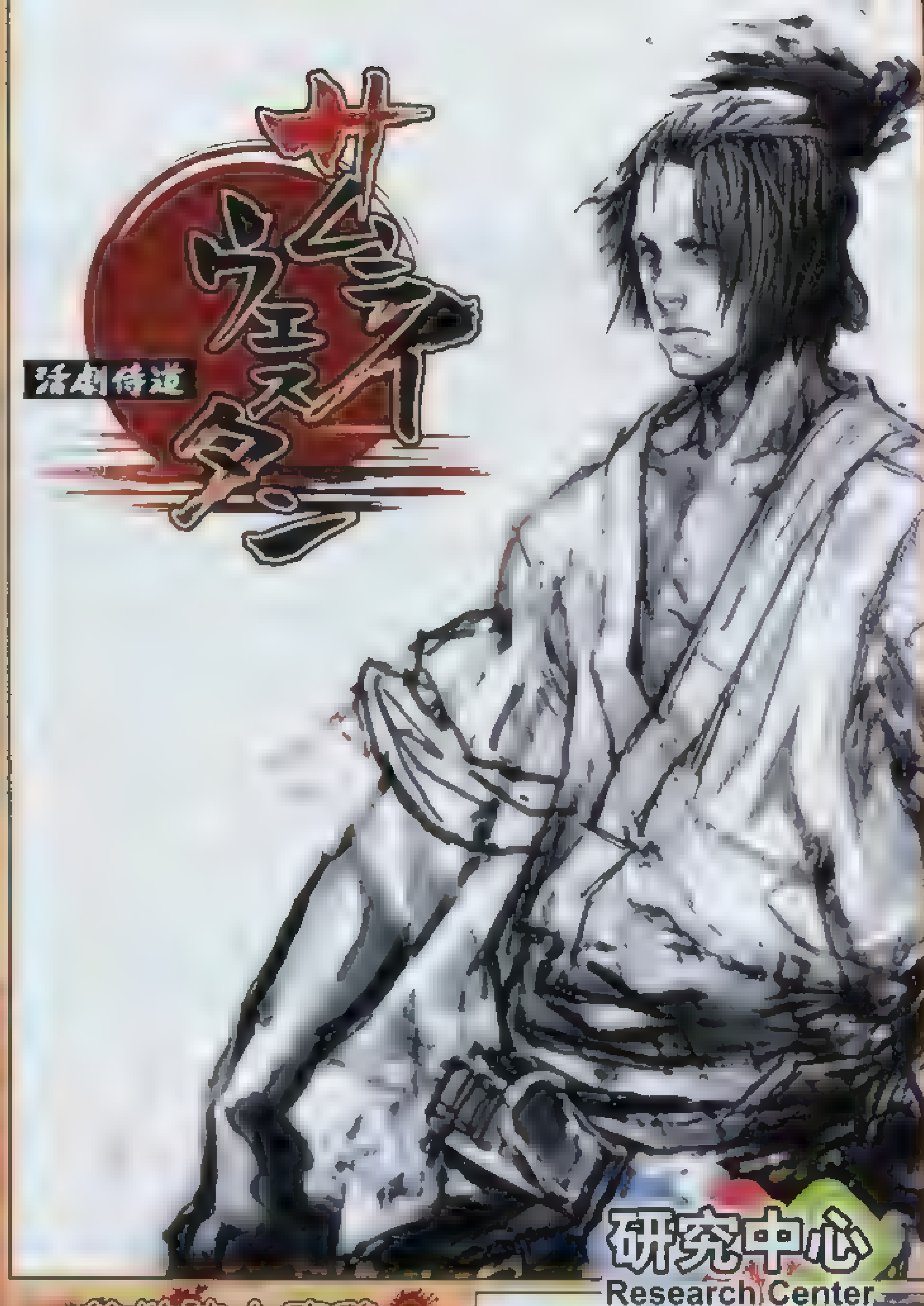
西部武士 活剧侍道

极道研究

文 胜负师

在上期的攻略透解中我们为大家介绍了Spike与ACQUIRE合力推出的《西部武士 活剧侍道》，这应该算是一款“《侍道》系列”的外传型作品，在放弃高自由度多结局的动作AVG形式的同时强调了动作的流畅性与斩杀时的爽快感，系统方面可圈可点，收集要素十分丰富，是近期相当值得一试的新品ACT。（《侍道》FANS完全不必把本作与前几作相比较，放松心情尝试一下，应该也能体会到本作的乐趣。）这一次会重点研究达人系统、武器、升级等方面的重度内容，想要成为西部最强武士的各位玩家可千万别错过了哦！It's show time！

西部武士 活剧侍道	Spike ACQUIRE	ACT
PS2	2005年1月1日	18岁以上



豪·达人之境地

达人槽相关



达人槽增加方式	增加量
用通常斩杀死敌人	★
用跳跃斩杀死敌人	★★
用蓄力斩杀死敌人	★★★
把子弹打回杀死敌人	★★★★
受到敌人的攻击	★
倒地（没有受身）	★★★★

终始达人攻略

“终始达人”是我流规则（ORE RULE）的最后一项，也是最难达成的项目，即要在整个一关从头到尾都要在达人状态下（包括BOSS战）通过关卡。因为达人槽耗尽的后果为即死，所以这可以说是游戏中最具挑战性的课题。以下会对各关卡终始达人达成方法进行解说，希望可以帮助大家早日完成全部的我流规则。



STAGE 01

要求 约48斩

由于是第一关，连斩数要求比较低，就算是使用初期武器也不难达成，可拿来练练节奏。

STAGE 02

要求 约45斩

尽管连斩数要求还不如第一关，但是在27斩及35～38斩时插入了多个空中落下斩，可能会影响节奏，可先适应一下。（所谓“约”XX斩是指连击中断时可能会使必要连斩数发生一些小变化，下同。）

连斩节奏



架构	达人模式按键节奏
无架构	快→快→快→慢→慢
上段	慢→快→慢→快
下段	[illegible]
居合	快→慢→慢
片手	快→快→稍慢→稍慢→慢→慢
二刀流	稍慢→快→慢→快→慢

电击游戏&3DM-SM

© 2005 Spike ACQUIRE

www.plumbook.cn

掌握了达人之境地的人才能被称之为真正的武士！

STAGE 03
要求 44斩

连斩方面完全没有难度，且没落下斩的影响。BOSS 战也比较简单，冲上去硬拼就行了，只是BOSS会进行防御让人觉得比较麻烦，可使用攻击力比较高且不能防御的蓄力攻击来对付他。

STAGE 04
要求 55斩

必要连斩数稍有上升，但是基本上是固定的，不会受连击中断的影响，注意第 31 斩时为落下斩。

STAGE 05
要求 63斩以上

这一关比较特别，最少63斩之后便会出现BOSS，画面不会切换到BOSS战场景中。出现BOSS后可故意令连斩中断，打倒BOSS 即可过关。事实上这一关除 BOSS 之外有144个杂兵，是游戏中杂兵最多的一个场景，如果对自己的连斩技术有足够自信的话可以在连斩杀死全部敌人后再对付BOSS。因为落下斩出现的时机都在 20 斩之前，对连斩节奏不会有什么影响，所以144连斩其实难度也不是很大。

STAGE 06
要求 4斩以上

这一关非常简单，只要消灭宅院入口处的4个敌人（3个高个、1个用拔枪术的大汉）就能过关，可以完全无视其他敌人，一路冲过去将四人干掉便可。

EXTRA 06
要求 100斩左右

STAGE 07
要求 60斩

固定 60 斩后发生 BOSS 战，连斩方面不是问题。BOSS不能从正面突袭，因为他会使用无敌滚动，比较有效的方法是接近他，诱使其使用连射，然后绕到他背后用连续攻击，几个回合后便可将ＢＯＳＳ解决。BOSS 的场地中还有 43 个杂兵，可把他们一起干掉。



STAGE 08
要求 70斩左右

连斩中断与不中断会令连斩要求在 69～72 之间发生变化，24 斩时为落下斩，没有太大影响。BOSS 战比较简单，除了用闪避接近BOSS后生砍之外，还可充分利用无敌状态，将 BOSS 发出的子弹打回。

STAGE 09
要求 指定地点到达

比较特殊的一关，在BOSS 战前可以完全不杀人，不过MP 至少要在 250 以上，且还要走最短路线才能顺利到达BOSS 战场地。最短路线为：上桥进矿后左转，再右转前行一段，从上方落下（记得受身），右行见三叉路口左转，顺路前行有一个小门，进入后跃过中间的木架，从对面的小门出去，一直顺路跑过去就能到达目的地了。也可利用连斩移动至目的地附近后中断连斩进入BOSS战，不过因为这一关的落下斩比较多，节奏掌握方面难度较大。两个BOSS跑动速度很快，应紧追不放，各个击破。250 以上的MP 持续时间很长，对付这两个家伙应该绰绰有余了。

STAGE 10
要求 拆除全部炸弹

终始达人攻略中难度最高的一关出现了！这一关的目的不是消灭敌人，（场地中只有 62 个杂兵）而是要破坏分布在各处的 7 颗炸弹。砍碎炸弹需要一定的时间，也就意味着达人槽就会消耗，所以 350 点以上的 MP（使用 MP 加成较高的武器）以及合理的路线安排是通关本关的关键所在。推荐顺序：起点左前方二楼处的炸弹→起点右前方台阶上的炸弹→通往木桥路上右侧的炸弹→墓地入口左侧的炸弹→墓地小屋旁的炸弹→开始连斩回复达人槽→连斩移动至有浴缸的小木屋前中断连斩→破坏木屋旁和浴缸中的两颗炸弹。BOSS 与第 8 关相同，很容易对付，场地中另有 65 个杂兵，清不清除就看心情了。

EXTRA 09
要求 112斩左右

EXTRA 10
要求 124斩左右

STAGE 11
要求 80斩左右

相比前两关，这一关的终始达人简直是小菜一碟，47 斩时为落下斩，但即使中断也不会对能否顺利通关此关造成决定性的影响。

STAGE 12
要求 90斩

固定达成 90 斩后进入BOSS 战，因为没有落下斩插入，基本没有难度。第三次遇到这个BOSS应该已经得心应手了，这家伙除了血多之外已经没什么能耐了。画面中还有 116 个杂兵，要想在这一关取得高分，就把他们都干掉吧，经验值也是大大的有啊！

STAGE 13
要求 70斩以上

在达到70斩左右时，酒场中央会有一个杂兵出现，杀死他就可以过关。不过连斩数要求差别会比较大，如果从头连到尾有时可达 90 斩甚至更高。

EXTRA 13
要求 123斩左右

连斩数要求比较高，41斩时为落下斩，而到115斩以上时有可能因为[illegible]与第 10 关相同，由于[illegible]SS 无处可逃，因此难度相对[illegible]

STAGE 14
要求 99斩左右

场地中的人数不止 100 个，但是一般杀满 99 人就可以过关，只有 21 斩时为落下斩，应该难不倒大家。在画面变黑时多按一下斩键可以多赚一个杀人数，其他关卡中也有这样的场合。

STAGE 15
要求 93斩

连斩数要求并不是很高，只是最后第二斩时为落下斩稍微有些阴险。BOSS因为会使用返技，所以不宜正面突击，在他开枪之后用闪避攻击或将其子弹打回的办法都可以。BOSS的攻击一般是连续三次为一回合，所以可以有足够时间使用蓄力攻击，这也是速战速决的好方法。

STAGE 16
要求 指定地点到达

终始达人的达成难度甚至低于什么我流规则都不开，一路跑上最终BOSS的办公室就可以进入BOSS战。每攻击BOSS三四下，他就会使出无敌技，此时可稍等一会儿，待其判定出现后再攻击。只要有比较高的攻击力，应该用不了几个回合就能把他干掉。这一关要追求高分的话一开始有 92 人，40 和 91 斩时为落下斩；而BOSS 战场景中有 116 个杂兵，落下斩很多也很分散，喜欢挑战的朋友可以尝试清版。

EXTRA 16
要求 约111斩

尽管是最后的隐藏关卡，但终始达人的要求并不太高，又没有BOSS战，所以会比较轻松。36 斩、37 斩为连续两个落下斩，稍加注意即可。

倒地与受身 受身可以避免倒地后受到二次伤害，但是受身后 3 秒钟之内主角被视为浮空，此时若受到攻击就会倒地。敌人大量集中时，连续受到攻击就可能会连续倒地。另外，从较高处跳下也需要用受身避免伤害！

3DM

www.plumbook.cn

究极全武器宝典

主角可使用的武器一件有22件，(初期武器1件，通过升级可获得13件，通关指定关卡可获得7件，达成全部我流规则获得最后1件）每一件都会对3项能力数值有不同程度的影响。在战斗前可以选择武器，但战斗中不能更换。取得杀死敌人后落下的硬币可以令当前持有的武器升级，每取得10个升一级，最高为10级，一共需要90个硬币。其后再取得硬币，那么会随机在某一项数值上加1，理论上说只要有耐心，全部能力都可以增加到999。(胜负师的神佛存全能力现在已经都是正数了，



呵呵。）当然，这只是理论而已，武器到10级时的总能力加成还是最应该看重的。另外，由于发动达人之境地时为无敌，因此LIFE加成在游戏后期显得无关紧要，MP与POW补正值高的武器更有发展潜力。由于上段与居合架构的连斩节奏最易掌握，所以如果要挑战终始达人规则，灭龙刀、鬼男魂这两把武器都值得推荐；如果是收集隐藏要素，那么还需要用上片手剑的二段跳能力，キングGB能力值不错，杀敌、达人、收集都可一用。相比之下，上段架构的武器其蓄力攻击（□键+X键）为旋风斩，威力极强，配合达人状态很多BOSS都可以一击必杀，在终始达人和生存模式的挑战中也很有用，所以灭龙刀是神佛存之外最为实用的武器，可重点培养。(注：成长性B以下的武器没有培养价值。)

说到神佛存，真是当之无愧的终极兵器，不光因为其POW高达500的能力加成，还因为它集中了其他架构武器中的优点。二段跳的实用度不言而喻；格挡可以直接反弹子弹的特殊能力是最强的防守技，对枪械系的杂兵和BOSS可以完全无视；空中也可以使用闪避，使跳跃变得更安全；而五段连击之后没有硬直时间，可以不断连砍。神兵在手，只要掌握了达人连斩节奏，便能够所向披靡，无往不利。



虎河豚



架构	无架构	
成长性	A	
LIFE	(LV1/10)	+5/+50
MP	(LV1/10)	+5 +50
POW	(LV1/10)	+5/+50
获得条件	初期装备	

斩割り



架构	上段	
成长性	C	
LIFE	(LV1/10)	−8/+10
MP	(LV1/10)	+2/+20
POW	(LV1/10)	+16/+70
获得条件	主角3级	

野太刀



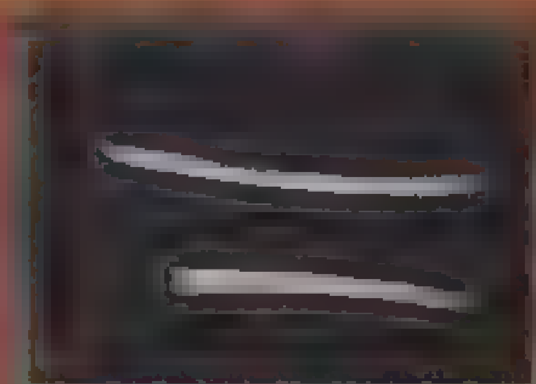
架构	下段	
成长性	C	
LIFE	(LV1/10)	+16/+70
MP	(LV1/10)	+2/+20
POW	(LV1/10)	−8/+10
获得条件	主角5级	

大般若



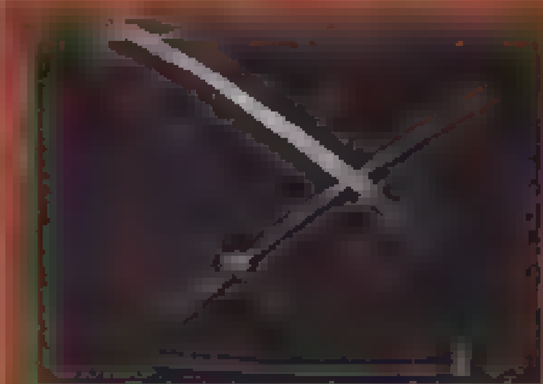
架构	片手	
成长性	D	
LIFE	(LV1/10)	−9/0
MP	(LV1/10)	+13/+40
POW	(LV1/10)	+3 +30
获得条件	主角7级	

天空



架构	居合	
成长性	D	
LIFE	(LV1/10)	−27 0
MP	(LV1/10)	+23 +50
POW	(LV1/10)	+13 +40
获得条件	主角10级	

飞沫



架构	二刀流	
成长性	D	
LIFE	(LV1/10)	−6/+30
MP	(LV1/10)	−7/+20
POW	(LV1/10)	+22/+40
获得条件	主角13级	

百鬼夜行



架构	上段	
成长性	A	
LIFE	(LV1/10)	+12/+30
MP	(LV1/10)	+22/+40
POW	(LV1/10)	+36 +90
获得条件	主角27级	

下克上



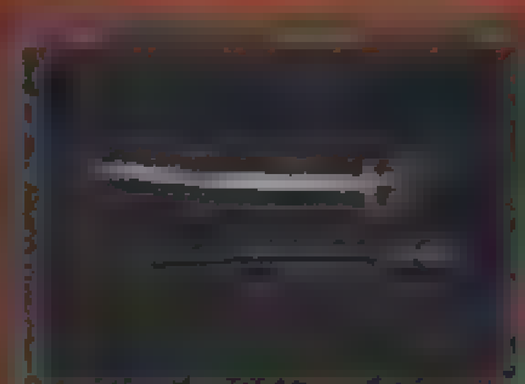
架构	下段	
成长性	A	
LIFE	(LV1/10)	+36/+90
MP	(LV1/10)	+22/+40
POW	(LV1/10)	+12/+30
获得条件	主角31级	

骑吟



架构	片手	
成长性	B	
LIFE	(LV1/10)	+11/+20
MP	(LV1/10)	+33/+60
POW	(LV1/10)	+23/+50
获得条件	主角35级	

斑雪



架构	居合	
成长性	A	
LIFE	(LV1/10)	−9 0
MP	(LV1/10)	+44/+80
POW	(LV1/10)	+34/+70
获得条件	主角39级	

百花缭乱



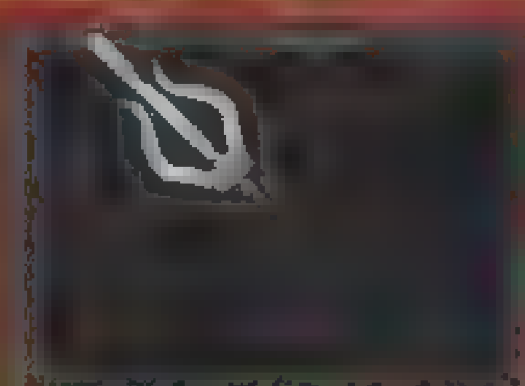
架构	二刀流	
成长性	A	
LIFE	(LV1/10)	+15/+60
MP	(LV1/10)	+11/+20
POW	(LV1/10)	+44/+80
获得条件	主角43级	

灭龙刀



架构	上段	
成长性	S	
LIFE	(LV1/10)	−2/−20
MP	(LV1/10)	+10/+100
POW	(LV1/10)	+10/+100
获得条件	主角59级	

トライデント



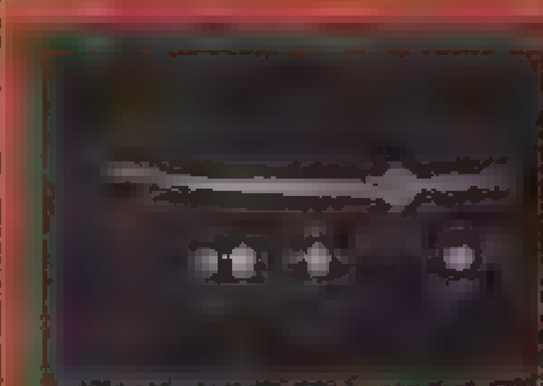
架构	下段	
成长性	S	
LIFE	(LV1/10)	+10 +100
MP	(LV1/10)	+4 +40
POW	(LV1/10)	+4 +40
获得条件	主角67级	

双斧将



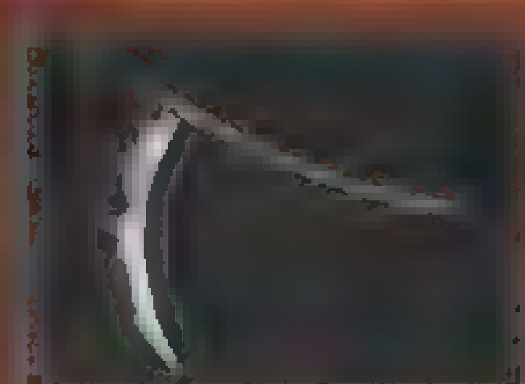
架构	二刀流	
成长性	S	
LIFE	(LV1/10)	+10/+100
MP	(LV1/10)	−3/−30
POW	(LV1/10)	+10/+100
获得条件	主角75级	

鬼男魂



架构	居合	
成长性	S	
LIFE	(LV1/10)	−3/−30
MP	(LV1/10)	+10/+100
POW	(LV1/10)	+10/+100
获得条件	通过NORMAL难度STAGE16	

走马灯

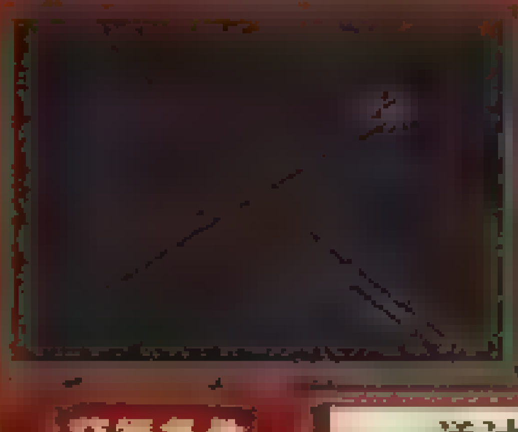


架构	上段	
成长性	S	
LIFE	(LV1/10)	−3 −30
MP	(LV1/10)	0 0
POW	(LV1/10)	+21 +210
获得条件	通过HARD难度EXTRA06	

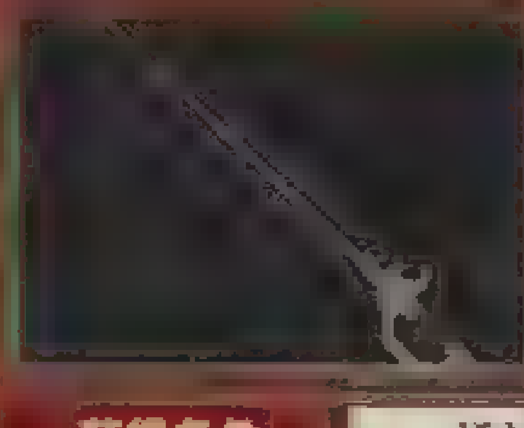
最强装饰品组合 正义の帽子（LIFE+4）、保安官のバッジ（MP+4、POW+2）、正义のブーツ右（LIFE+2）、正义のブーツ（LIFE+2）、拳斗ベルト（LIFE+4）、军神の肩当右（MP+2）、军神の肩当左（MP+2），能力增加LIFE+12、MP+5、POW+2，保安官装，能力加成LIFE+15、POW+8，能力增加总点数为42。

隐藏能力数值 游戏中有一项隐藏能力值——耐久力，耐久力和主角的等级有关，每增加5级，耐久值增加1，即1～4级时耐久力为0，5～9级时为1……95～99级为19，耐久力可理解为防御力，耐久力越高，伤害值越小。

&3DM-SM
www.plumbook.cn



村雨	
架构	下段
成长性	S
LIFE (LV1/10)	−5　−50
MP (LV1/10)	+21/+210
POW (LV1/10)	+2/+20
获得条件	通过HARD难度EXTRA09



タケフジ	
架构	片手
成长性	B
LIFE (LV1/10)	−5　−50
MP (LV1/10)	+13　+130
POW (LV1/10)	+7·+70
获得条件	通过HARD难度EXTRA10



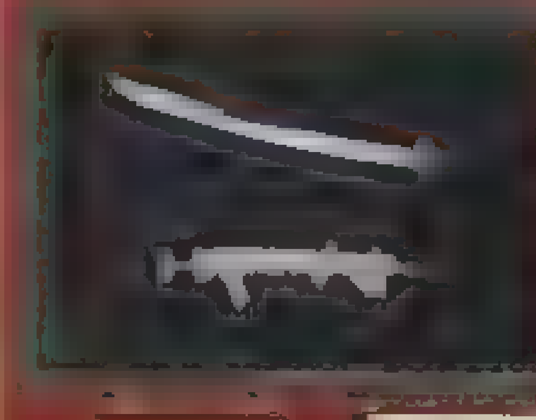
云焰	
架构	居合
成长性	S
LIFE (LV1/10)	+1/+10
MP (LV1/10)	+8/+80
POW (LV1/10)	+8　+80
获得条件	通过HARD难度EXTRA13



十曼狱	
架构	二刀流
成长性	S
LIFE (LV1/10)	0　0
MP (LV1/10)	0　0
POW (LV1/10)	+17　+170
获得条件	通过HARD难度EXTRA16



キングGB	
架构	片手
成长性	A
LIFE (LV1/10)	−2/−20
MP (LV1/10)	+10/+100
POW (LV1/10)	+8/+80
获得条件	通过全部关卡



神秀将	
架构	无架构
成长性	SS
LIFE (LV1/10)	+40　−50
MP (LV1/10)	+40　−50
POW (LV1/10)	+95　+500
获得条件	全部我流规则达成



极·最强练级之道



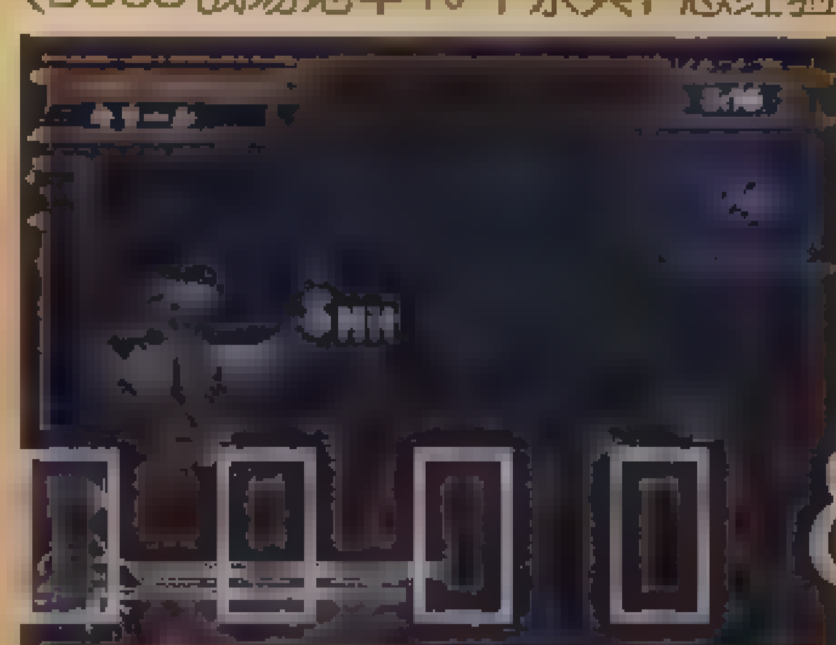
《西部武士 活剧侍道》的升级系统与一般的游戏有比较大的差别，主角等级上限为999，每升一级可以自由分配提升3点的能力值。由于LIFE和MP初期值为100点，上限为300，POW初期值为0，上限为200，总共可以提升600点的能力值，也就是说200级以后，基本能力可提升至顶点。（其他数值补正要依靠武器和饰品。）快速升级可以使玩家尽快掌握战斗的主动，对于前面提到的终始达人挑战也会有比较大的影响。

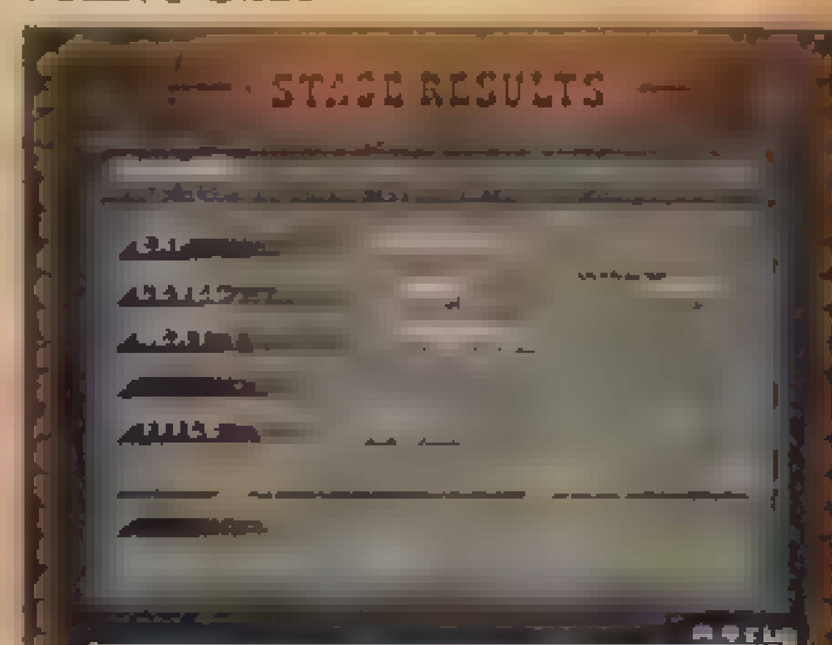
在杀死敌人后，敌人身上会冒出一个浅黄色的数字，这其实就是经验值，过关后会对这一关取得的经验值进行结算，死亡或中途退出的话，之前取得的经验值是不计算的。要想在一关内取得比较高的经验值，首先是要选择HARD难度。HARD难度的敌人配置与NORMAL相同，但每个敌人的经验值是NORMAL难度的1.5倍，而敌人不同的死法对经验值的多少也会有比较大的影响。右表中是各种杀敌方式的经验值倍率，打回子弹消灭敌人的经验值有5倍之高，只是打回子弹难度比较高，还是把闪避斩练熟比较好。闪避斩是在子弹达到瞬间闪避，可迅速滚动接近敌人，在闪避动作结束时立即攻击，刀的攻击力大增，若杀死敌人便可得4倍经验值。对丢炸弹或是用小刀的敌人用跳跃斩和蓄力斩都可以获得更多的经验值。另外，打回子弹杀死敌人有时会出现10倍和15倍经验值的情况，应该是与攻击时机有关，但出现率相对比较低。不过正是因为如此，应尽量在BOSS战时把BOSS打剩一点体力，然后打回子弹将其消灭，这可是相当于5个BOSS的回报啊！在达人状态时比较特殊，无论用什么手段杀死杂兵，所得经验值均与通常斩相同，不过对BOSS时还会遵照表中的倍率。

杀敌方式	经验值
被自己人打死	无
用通常斩杀死	1倍
用扔出的东西砸死	1倍
用跳跃斩杀死	2倍
被抓起的敌人打死	2倍
用蓄力斩杀死	3倍
用闪避斩杀死	4倍
用打回的子弹杀死	5倍

最后影响经验值取得的当然就是开启我流规则后的经验值倍率了。上次攻略中已经说过，开启时间限制、不捡东西、不倒地、终始达人（第1、2、3、5项）四项规则时倍率为最高的3.5倍。在后期一些关卡中以我流规则练级是相当快的。不过从理论上说，单关最高经验值的取得方法应该是开启第1、2、3、4项我流规则（第4项为不用达人状态），然后开枪的敌人和BOSS都用打回的子弹杀死，不开枪的敌人就用蓄力斩干掉，平均可得4倍经验值，再乘以我流规则的2.5倍，那就是基础经验值的10倍哦！

本期多边共享中提到了《西部武士》的官方比赛，比赛内容是看谁的等级高，同等级时游戏时间短的人排名较高，归结来讲就是快速升级。说到快速升级，那还是我流规则1、2、3、5最实在，而挑选练级关卡方面，经测试，还是HARD难度的EXTRA09最为高效。EXTRA09中的杂兵只有3种，扔滚雷的矮子、扔炸弹的矮子和女狙击手，HARD难度经验值分别是14、27、27，比一般杂兵要高很多，112斩可得经验值2635。BOSS有两个，经验值都是180，开枪的BOSS用反弹的子弹杀死，经验值为900，用爪子的BOSS用蓄力斩干掉，经验值540，这一关的总经验值就达到了4075，要是遇上打回子弹10倍或15倍的情况，那就更爽了。（BOSS战场地中16个杂兵，总经验值237，因为费时较多，可以不理会。）我流规则3.5倍，爽翻了！150级以下，打一次升个三五级绝对没问题。而用时方面，如果使用等级较高的斩龙刀，1分50秒左右解决战斗完全有可能。





▲一次得到了近两万的经验值。

胜负师测试了一下，花了3个小时左右就从1级练到了200级，游戏系统计算时间还不要两个半小时。方法就是在一周目时，只在有BOSS的关卡适当练级，（开我流规则，BOSS用上段刀一蓄力斩过去，上千经验值就到手了）升级时主要提升POW，其次MP，LIFE先不管。体力少，部分BOSS拼不过时可采取在杂兵战时故意挨倒增加达人槽的办法，在蓄满达人槽后进入BOSS战，以达人状态硬拼应该没有问题。在59级取得斩龙刀之后，武器就不必更换了。NORMAL通关时斩龙刀应该有六七级的样子，能力加成差不多够了。先过NORMAL难度的EXTRA09，等级别到120左右了，再挑战HARD难度的EXTRA09，这关BOSS攻击力极高，发动达人才能比较轻松地通过。接下来就是单调的练级了，开着我流规则慢慢练吧！

www.plumbook.com

研究中心
Research Center

PRINCE of PERSIA WARRIOR WITHIN

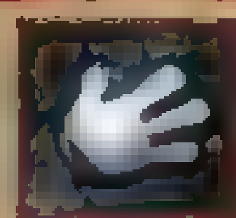
隐藏武器全研究

在游戏中，隐藏着五件鲜为人知的辅助武器，它们在weapon gallery中miscellaneous栏中的顺序依次为吸血玩具熊、卡通白手套、迷之火烈鸟、红刃冰球棒和绿魔弯刀：自残。根据游戏的流程顺序，五件隐藏武器的获得先后顺序依次为卡通白手套、吸血玩具熊、红刃冰球棒、迷之火烈鸟和绿魔弯刀：自残。以下以按照游戏的进程顺序分别介绍如何取得这五件武器及这些武器的特性。

文 Sour Reaver

波斯王子：武者之心	Ubisoft Montreal	ACT
Multi PRINCE of PERSIA WARRIOR WITHIN	2004年11月30日	

卡通白手套



获得地点 王子获知"魂之面具"的古墓内

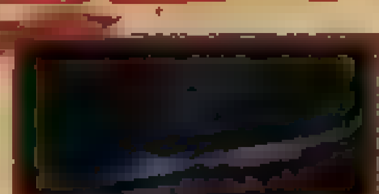
获得时空 现世

获得方法 当波斯王子在过去的时间里将时之女王杀死之后，他又回到了现世。当他刚想爬下悬崖之际，达哈卡出现并追赶王子，王子被迫逃入了一座古墓，在古墓的铭文上看到了玛哈拉加留下的文字，得知魂之面具将为其提供第二次生的机会。之后王子将在达哈卡的追赶下，从三条路相继跳过三个水幕，并相继拉动这三个水幕之后的石碑将石棺升起，前往监狱。在这里拉动第二个石碑与第三个石碑的道路的先后顺序是可以任意选择的，再此定义道路较为曲折复杂的那一条为拉动第三个石碑的道路(沿途王子需滚过一些由断柱搭成的小洞，并表演飞鸟返上到高处)。在前往第二个石碑和第三个石碑的道路的岔路口，启动时之砂减慢时间，选择第三个石碑的道路，只需走上前几步(就在入口处)并调整视角，就会看到在身后关闭的门前，立着一个武器架。上前打碎刀架，你将看见白色的卡通手套出现在地面上，马上拣起它迅速往前跑，此时达哈卡已经追了上来。由于在达哈卡追赶时，王子的逃生速度只要稍慢一些，就会被达哈卡赶上。玩家只是一味地往前跑，根本不会也没那么足够的时间审视周围的环境，很难发现这惟一一件需玩家在逃生过程中获取的宝物，转瞬间就会失去了获得这件宝物的惟一机会。



武器特性 卡通手套作为一种武器，戴上手套攻击敌人时具有使敌人"一击倒"的作用，但攻击力一般，对于最一般的敌人也要打上老半天，这大大增加了游戏的耐玩度。它在使用中无耗损，抛射后可以一击必杀一些非BOSS类敌人。卡通手套在游戏中与其它四件隐藏武器相比更为实用，因为王子与时之女王一战之后，狂狮之刃(lion sword)的利刃部分已断，直到王子在监狱找到魔蝎刀(scorpion sword)的这段时间内，王子使用的主武器都只能是这把断刀因此，卡通手套的出现使王子的旅途变得稍微容易些。

红刃冰球棒



获得地点 中央大厅(central hall)

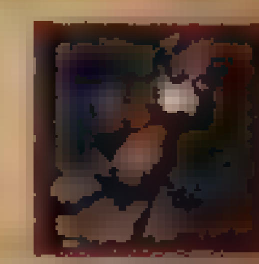
获得时空 过去

获得方法 出了时之塔，来到中央大厅。在中央大厅有一个转杆开关，每转动90度，大厅中将分别出现通往水之塔(water garden)、增加生命值上限的隐藏地点(strength increasing point)、时之塔(mechanic works)和王座(throne hall)的道路。转动转杆，打开前往时之塔一侧下方深渊处的增加生命值上限的隐藏地点通道，下到隐藏地点的入口处调整视角至主视角状态，仔细观察入口处右边的一面被水流冲刷的墙壁，发现这堵墙上的砖块有些浮凸，敲碎这道墙进入一间密室。砍碎眼前的刀架就能取得这件宝物。



武器特性 由于这件武器看上去很像冰球棒，只是黑色的棒上有红色的刃部，故美其名曰红刃冰球棒。红刃冰球棒作为一种武器，攻击力要强过玩具熊许多。在所有武器中列中上，使用中无耗损，抛射后可以一击必杀一些非BOSS类敌人。

吸血玩具熊



获得地点 机械时之塔中的一个大厅附近

获得时空 现世

获得方法 在过去的时空，王子从监狱地板的刀架上取得魔蝎刀之后，便能够用其敲碎路途中遇到的有裂纹的墙壁离开监狱之后，王子将途经图书馆，辗转来到一扇破裂的门前。敲碎这扇门，王子便回到了时之塔。此时，王子应前往上方的时空转换点，回到现世，之后借用红色绸缎滑到下方，再利用一些断柱来到一个正在升降的平台。站在此平台上，当其升至最高处时，走壁至两墙之间，最后使用飞鸟返进入一间宽敞的大厅。在这一大厅内有一壁炉，在过去的时空中，壁炉中曾燃烧着熊熊的火焰，不过现在它已经被荒废了。在大厅的后面有一条通道，不过现在已经被巨石堵死，在通道中将看到水源正不断地从石缝中渗入，汇成了一个小水池。跳入小水池，调整视角至主视角状态并仔细观察周围的环境，发现一面有着一条裂纹的墙壁，墙内还有光从裂纹处射出。敲碎这面墙，进入密室砍碎刀架获得吸血玩具熊。这时王子已经无法从来时的时空转换点回到过去，只能将之前启动时之塔开关的路再走一遍，从另一条路离开时之塔，回到中央大厅(central hall)。



武器特性 吸血玩具熊做为一种武器，攻击力很弱，绝对可列入最低档的武器。它惟一的用途在于攻击敌人的同时也补充王子流失的体力，使用中无耗损，抛射后可以一击必杀非BOSS类敌人。

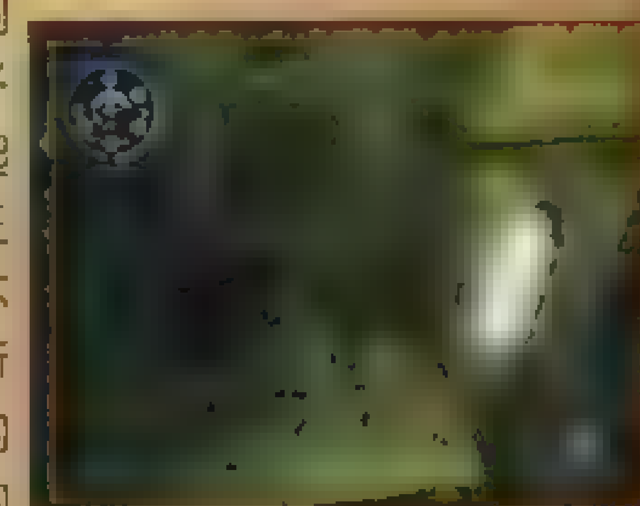
迷之火烈鸟



获得地点 水之塔花园大厅(garden hall)的顶层

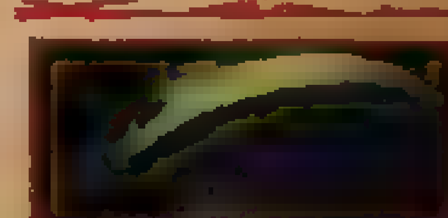
获得时空 现世

获得方法 要想获得迷之火烈鸟，王子需在前往王座之厅之前，迂回前往水之塔。进入水之塔，来到花园大厅(garden hall)，此时王子位于过去的时空。在花园大厅的一层和顶层各有一个时空转换点。爬木梯来到顶层(此时通往顶层的木梯在之前的游戏中已经被放下)，在一侧登墙向前跑，抓住前方的横杆并荡到对面的平台，从这一侧的木梯下到时空转换点回到现世。之后回到顶层平台，穿过一块巨大的断石(游戏中的一个小BUG)，一穿过巨石王子就会抓住巨石后平台的边缘，从边缘跳到临近的另一块平台上，再从高处的横梁跳到前边的顶层平台，最后从这一平台边缘的凸缘处落到下一平台。此时游戏中的视角处于俯视状态，王子和周围的环境的比例都被缩小，很难发现王子身边碎裂的墙壁，将视角调整到主视角状态并仔细观察就会发现这堵墙，敲碎它进入密室后砍碎刀架，就可以获得迷之火烈鸟。



武器特性 用火烈鸟攻击敌人也具有"一击倒"的特性，攻击力强于卡通手套与玩具熊，与红刃冰球棒差不多。使用中无耗损，抛射后可以一击必杀一些非BOSS类敌人。

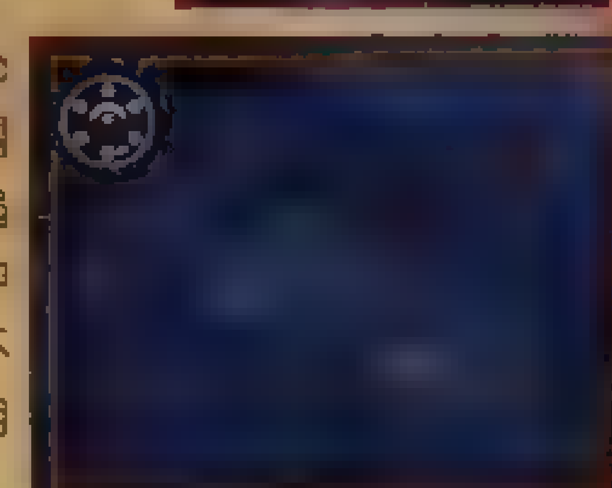
绿魔弯刀：自残



获得地点 迷之山洞内(mythic caves)，

获得时空 过去

获得方法 当王子踏上砂魂之路后，途中将经过迷之山洞(mythic caves)，在山洞中王子会来到一扇印有时之城特征标记的门前，周围的环境中弥散着浓雾，王子肯定开启这扇门的机关就在附近。开启这扇门后，跳下深坑，坑中的地板上装有开启前方出口的机关。站在深坑中注意观察四周的墙壁，我们会发现其中一堵没有裂纹痕迹但砖块凹凸不平的墙，在这堵墙的背后就藏着最后一件隐藏武器——绿魔弯刀：自残。



武器特性 之所以称之绿魔弯刀：自残，是因为这把弯刀的刀部透着森寒的绿光，弯刀的攻击力与主武器水刃(water sword)相仿。只是用弯刀攻击敌人时，伤敌一分，亦损己一分。但当王子的体力下降到仅剩大约1/4圈时，继续使用弯刀，王子的体力不会再下降。弯刀使用中无耗损，抛射后可以一击必杀任何非BOSS类敌人。可惜弯刀出现得太晚，之后的游戏中已经没剩多少敌人可杀了。虽说弯刀的攻击力无与伦比，可要是留着弯刀对付最终BOSS，那么当战斗开始，BOSS的血还未过半，王子已经将自己的体力自残至最低，之后只能接受被BOSS一击必杀的命运了。故其在游戏中用处不大，仅有观赏价值罢了。

©2004 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia The Sands of Time and Prince of Persia Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubisoft Entertainment.

www.plumbook.cn

火热秘技

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿！
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn
短信投稿：发送 TT+ 你希望投来的稿件内容简介到 33557770

PS2 光明之泪

日版

隐藏数值——战况值

本游戏有一个隐藏数值——战况值，只要玩家在战斗中表现出众，就能获得很高的战况值。而根据玩家获得的战况值，只要与うたう勇者亭入口右边的人讲话就可以获得不同的奖品。具体情况如下：

本作的结局其实并不止一种，不过目前还未研究出正确条件……

頼りになるヤノラ	女神の泪	恢复 2 人的 2[illegible]点 S[illegible]
无敌の猛者たち	ムシャカブト	攻击力+4、防御力+27、魔法 BONUS-15%
シルディアの守り神	ハートフルステーション	命中率+5%、HP 小回复

PS2 GT 赛车 4

繁体中文版 投稿人：无梦

快速致富大法

取得国内 A 驾照以后，在左下角的特殊规则比赛，选 EASY 的第二个比赛，胜利奖品是 26 万的赛车一部。

只要有一辆马力 300 左右的车，就算撞车被罚 5 秒，同样轻松获得冠军，反复拿奖品吧！每次耗时大概 5 分钟多点，1 小时赚一百多万轻而易举。

此秘技在日文版中也通用的，不过在比赛时必须选择清除冠军记录才能反复拿奖品车。

本系列在港台地区被译为《跑车浪漫旅》，果然很浪漫啊！

[illegible] 黄金眼：侠盗特工

美版

以下秘技适用于 PS2 版和 Xbox 版。

隐藏指令

在EXTRAS MENU画面中，输入以下指令，便能开启一些隐藏要素。

[illegible]、←、→、←、↓、↓、↑、↑ 开启 Paintball Mode

[illegible]、[illegible]、↑、[illegible]、[illegible]、↓、[illegible]、↑ 可以在Multiplayer模式中使用所有的 SKIN

超难的 One Life Mode

在 HARD 难度下打过所有的关卡，就可以开启这个超难的 One Life Mode 了。

没有 007 的《黄金眼》，实在是太可怕了！

Xbox 机甲先锋 2：孤狼

美版

通关后的奖励

只要将游戏通关，就可以使用 Nemesis 了。

本作的原名是《MechAssault 2: Lone Wolf》，算是近期 Xbox 值得一玩的作品。

PSP 潜龙谍影 ACID

日版

与《MGS3》的联动

将游戏通关一次之后，便可以与PS2的《MGS3》联动，联动后的效果是可以在《MGS3》的任何难度下使用特殊道具EZ GUN。由于目前 PSP 只有日版，所以本秘技也仅限日版。

为了得知联动后的效果，花了很大力气把这个游戏打穿（卡片游戏苦手），结果……

PS2 NBA2K5

美版 投稿人：石峰

操作小秘技

前几天在玩“24/7”这个模式时，无意间发现了一个小秘籍，具体如下：先进入QUICK GAME的模式，把2P设置在客场，然后退出游戏，这时候如果用2P的手柄控制进入“24/7”模式的话，会发现里面训练的时候，对手都变成了 1P 在控制，这样训练起来就容易多了。而且“24/7”里面的一些比赛，包括BOSS战都是由1P 来控制对手！而且这种方法同样适用与王朝模式！（如果在QUICK GAME 中把 1P 设置成客场然后再用 1P 来进入“24/7”模式也可以）

这条秘技令人想起了过去玩光荣的《三国志》时的快速统一大法：控制全部君主，然后逐一劝降……

PS2 洛克人 X8

美版 投稿人：还在啃馒头的FIRE

好用无比的无限金钱大法

要想获得无限金钱，首先必须要有一个E罐，再把自己的钱降到50以下（如果买了打9折的那个芯片就要降到45以下），E罐必须不满。然后用那低于 50（或者 45）的钱去买加E罐的那个芯片（未打折前是 50，打了折的是 45），再到任意关卡去捡一点钱，你就可以瞬间获得1千万元钱了！

很好用的秘技，看来你不用啃馒头了，你可以天天吃——泡面了。

PS2 机动战士高达 SEED DESTINY

日版

隐藏要素大放送

正义高达：打败于サバイバル模式 100 战登场的ジャスティス。

歧途高达（レッドフレーム）：将NORMAL难度的MAIN模式通关。

天命高达：将 HARD 难度的 MAIN 模式通关。

歧途高达金色装：打败在ノーマル难度的MAIN模式中乱入的アストレイR。

自由高达：10 分钟内完成タイムトライアル。

救世主高达：把能买到的全部机体都买下之后就可以购买了。

ラスラスター无限、PS 无限、超必杀技无限：将 VERY HARD 难度的 MAIN 模式通关后就可以购买了。

少见的高达对战精品，而且还推出了美版，看来未来推出美版《机战》也并非不可能哦！

PS2 超人总动员

美版

秘密密码大放送

在游戏中先暂停，然后选择 SECRETS OPTION，之后输入以下密码，就能获得各种各样的效果，其中有不少都相当恶搞。注意部分密码只在 SPECIFIC LEVEL 中有效。为节省篇幅，就不写出每条密码的具体作用了，大家一试便知。另外绝大部分在 Xbox 版中也同样有效的。

[illegible]otA[illegible]alg	Einsteinium
[illegible]Mcdoo	YourNameInLights
Ci[illegible]genoash	The[illegible]udeAb[illegible]des
SmartJomb	Boat[illegible]lace
Mc1rav[illegible]s	SassMode
Kronos	Atheletes[illegible]oot
PinkS[illegible]p	Dandruff
[illegible]lex[illegible]ble	Hi
Springbreak	JUDOL[illegible]HI[illegible]RBAS
[illegible]nvert[illegible]urret	GazerBeam
BWTheMo[illegible]e	DeEvo[illegible]ve
D[illegible]scoRules	Dame[illegible]Inde[illegible]ash
Showtime	Dash[illegible]ikes
[illegible]UD	

游戏可以不玩，但这部由迪士尼和皮克斯联手打造的精品动画可一定要看哦！

PS2 网球王子 RUSH DREAM

日版 投稿人：煤气灯下

路线分歧解说

在三月三日练习赛后，根据玩家平时练习的失败次数和练习赛的胜败情况，会分成好几种路线的剧情。之后路线就会固定，不论练习情形如何都不会再变。在此就为各位“网王迷”献上七大路线分支的完全解说！（注意！三月二日的“ゾーン练习”不算是练习赛，但三月三日的“ナインゴーン练习”算在内。）

パーフェクト

条件：练习的失败率未达到 7%，练习赛没有输过。

之后迹部、手冢、橘 3 人中亲密度最高的角色会在比赛后出现。

天才

条件：练习的失败率未达到 7%，但是输过练习赛。或练习的失败率在 7% 以上但未满 18%，且练习赛无败。

之后迹部、伊武、忍足、桦地、切原、千石、不二等 7 人中亲密度最高的角色会出现，且可以邀请明早早练习的角色。

本气は出る奴

条件：练习的失败率在 7% 以上但未满 18%，且输过练习赛。

之后迹部、伊武、忍足、桦地、切原、千石、不二等 7 人中亲密度最高的角色会出现。

落ちこぼれ

条件：练习的失败率在18%以上，输过练习赛。

之后亚久津、乾、海堂、菊丸、佐伯、真田、观月、向日等 8 人中亲密度最高的角色会出现。

ムラ……

条件：练习的失败率在18%以上，练习赛无败。或练习次数在6次以下，练习赛无败。

之后亚久津、乾、海堂、菊丸、佐伯、真田、观月、向日等 8 人中亲密度最高的角色会出现。

サボリ

条件：练习次数在6次以下，输过练习赛。

之后大石、凤、裕太 3 人中亲密度最高的角色在比赛后会来给玩家忠告。

《网球王子》漫画即将在国内正式推出，届时相关游戏一定会更加红火！

www.plumbook.cn

编 星夜

游戏玩家的十大感动时刻

本刊从去年10月号开始举办了一次“十大”系列征文活动，并且受到了读者的热烈反响，很多读者都热情洋溢地投来了自己的作品。不过由于各种原因，这次征文活动一直拖到了现在。其实这次征文收到的投稿质量都是相当高的，不少读者[illegible]。我们对于文章的评选标准有两点：其一是文笔，其二是文章中流露出来的真情[illegible]的情感。最后我们选出来的这10篇文章是这次征文活动中较为出色的作品，文笔较为出众，流露出的情感也较为深厚。当然，每个人心目中的评选标准不同，要肯定地说哪一篇文章更加优秀实在是不容易。我们举办这次活动的目的主要是增加与读者的交流，UCG并不仅是我们编辑们的杂志，同时也需要读者们的热情参与。作为一名游戏玩家，在多年的游戏生涯中肯定会有非常令人感动的时刻，下面就让我们看看这些玩家对于游戏的感情，或许你也能从里面找到让自己产生共鸣的感人时刻。

10 《勇者斗恶龙III》

文：Leny





我是一个任性的人。

怎么解释任性呢？比如说会为了一个自己永远都认为是对的的问题争得面红耳赤，或者从没有想过同样一件事其他人的感受，不信任别人。父辈们常说任性就是不懂事的表现，这样的孩子不但让做父母的伤透了脑筋，更让父母时常感到心烦意躁。我倒认为任性其实不过是个性的一种体现罢了。走自己的路，在乎什么他人的言辞呢？于是就这样，我还是做我自己，也由不得什么人去改变。

很喜欢RPG，就是因为里面任性的主角，总是凭借自己永远都自以为是的那套信念去完成人生的冒险体验。所以我结识了《勇者斗恶龙》（DQ），结识了更是被誉作“《DQ》系列”最高杰作的《DQ III 传说的终结》。

这是一个很人性化的游戏，至少刚开始回答由神提出的那些问题来决定你的性格成长就已经证明了这个游戏的不凡之处。记得那“该死”的制作人根本没有考虑到要奉承玩家，就直言不讳地说出了每个游戏人的缺点。我最后的问题是一个分岔路口繁多的迷宫，见到的第一个路牌就告诉我“向西走”，乖乖，谁会听你的，我头也不回就奔东去，结果前方招待我的是无底的深渊。“任性的你是无论周围的人如何说，自己想到的事都要试试。这样很容易给大家带来麻烦，但却并不会受到周围人们的讨厌。任性如果不改变的话将是很难成长起来的”。管他呢，什么很难成长，谁不知道《DQ》是练级出了名的，有高级别的话还怕那些BOSS？

我依然开始了自己波澜壮阔的旅程，由于性格是“任性”的缘故，所以每次升级除了速度能加上不少外其余数值都处变不惊。与同是“敏捷”，“聪慧”这样的性格成长的同伴比起来，我渐感吃力。RPG毕竟是一个团队性的战斗，实力不强的我配合同伴的动作也能把游戏进行下去，但同时我也在思考任性这一缺点所带来的种种不利。

最难忘的迷宫到来了。这是一个古代遗迹的迷宫，遗留下来最多的，恐怕是充斥在迷宫各个角落的石像，敌人不强，但迷宫却并不好走。进入腹地深处的时候，一个石像对我说：“请不要再往前走了”。什么？都走到这里了还说这种话？我理都不理就继续深入，期间每走几步就能见到一个沿途的石像劝说我“前面危险，回去吧”，“真的不要再前进了”，“再不听警告你会受到惩罚的”之类软硬兼施，企图说得我回心转意的话。

其实越是这样，人的好奇心就越强，更何况是我这种任性的家伙。

路的尽头，除了一个沿途看过来一模一样的石像之外什么也没有，根本一个死胡同。石像看到我后放声大笑：“跟你说了前面什么也没有的！”我心里老大的失落感，不知道为了到这里，我浪费了多少时间，多少精力……石像似乎看出了我的心事：“其实很多时候，敢于听信并肯定别人的意见恰恰就需要最大的勇气”。

我突然明白了什么，一直以为自己在做最勇敢最无畏的事情，其实自己根本就不理解所谓的勇气到底是什么。我放下手中的游戏，静静的思考沿途所有石像跟我说的那番话。其实他们就是生活中无数次想引导我，帮助我的父母和朋友，可是我一次又一次的否决了他们的意见，走进一个自己都不知道方向的死胡同里，挣扎却又爬不出来，不愿意承认自己的失败。

这种难过的味道让我很久都没有感觉的眼睛湿润起来，一个很简单很容易理解的道理，可直到今天我才明白过来，而且还是一个游戏阐述的。钻石只有经过千百道工序的磨练才能成为永恒的极品，我知道自己要有所改变，既然游戏可以把这个世界改变成笑脸，也一样可以改变以前那个任性的我！

对我而言，人生最大的感动，莫过于这次改变。很多年过去了，回首往事，曾经那个任性的我，多少还有些游戏的酸啊……

9 不完美的完美

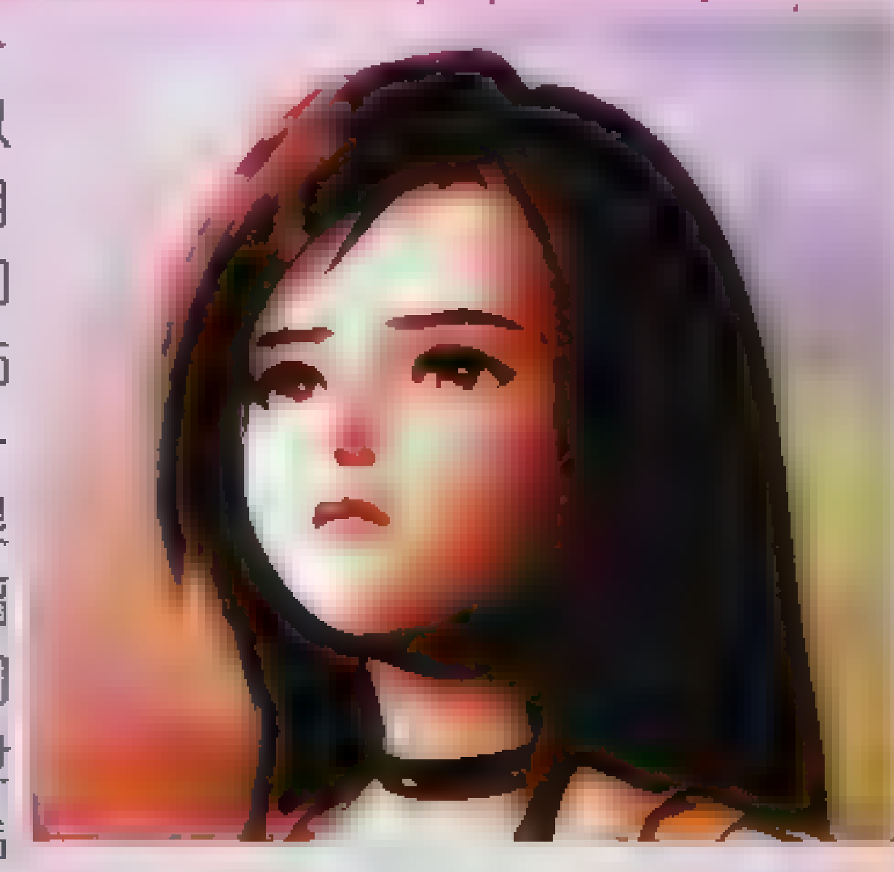
文：刘凌

我是从八代才开始接触《最终幻想》的，尽管如此，我对她的热爱却不会输给人。和许多玩家一样我喜欢把这样完美的东西和另一个人分享，因此才在我三年的人生里留下不完美的完美。如今已是大三的我回想起高中三年美好回忆仍然有一种说不出的酸甜。

在我看来即使是现在《最终幻想IX》的结局动画仍然是最美丽动人的。不管她是否认同，我觉得嘉妮特和她很像。这是我偷偷看着她的脸得出的结论。无数次的最终战，为的只是让她欣赏短暂的结局动画，无数次的语塞，只因为她看得太投入。最终我也没能说出练习了无数遍的简简单单一句话，因此我习惯了默默的从背后看着她[illegible]那句“嘉[illegible]你[illegible]”。我还记得，在那个时候每个[illegible]这样的机会显然是很少的。逐渐的她也对《最终幻想》产生了兴趣，于是我

©2004 MARUCOME / Marvelous Interactive Inc. ©Victor Interactive Software Inc. ©2004 KOEI Co.,Ltd. All Rights reserved ©2004 ARUZE CORP. All Right Reserved
©CAPCOM CO.,LTD. [illegible] ALL RIGHTS RESERVED [illegible] All Rights Reserved
©SQUARE ENIX is a trademark of Square Enix Co.,Ltd. [illegible]





开始给她讲故事情节，遗憾的是我的表达能力并没能够把《最终幻想》的情节讲得绘声绘色，但是她仍然耐心的倾听，这让我有了继续讲下去的勇气。顺便说一句，她比我小三岁，却有着比我更开朗的性格。我喜欢她抬着头对我说话的样子，喜欢她问我怎样使用召唤兽，怎样加血。短暂的一个下午，常常让我期待好几个星期，每一次看着她回去的时候总是担心下次还能不能看见她。

有整整一个学期，我都在编造一个完美的故事。完成作业的12点以后，我进入那个世界，在那里我不用担心时间的流逝，不用担心她会回去，那里有被森林环绕的城堡，有站在窗边望着远方的公主，而我从另一个世界来到她的身边，她和嘉妮特很像，也很爱说话，对我完全没有距离感，我们很快便成了朋友，最终我们谁也离不开对方，即使来自两个世界。从那时开始我迷上了写小说，希望着有一天能亲手把那本厚厚的幻想交给她。这本黑色册子至今仍然没能完成我的初衷，但是它成了我最宝贵的东西，和我写给她却没有寄出去的信放在了一起。我一直希望能把小说继续写下去，于是一遍遍地修改，因为那样就可以一直和她在一起。故事里的一切对我来说都很真实，我希望它接近《最终幻想》的世界，希望在这里发生的一切也和《最终幻想》一样让每一个看过的人难以忘却。

如今3年已去，我已经和她失去了联系，从小姨口中得知她的变化，已然不是我从前认识的那个可爱的小女孩。但是在我心中某个地方，她永远是那个长得和嘉妮特很像，很爱讲话的女孩。我仍然常常对自己说，她是我曾经遇到过的最令我心动的女孩，我会让她永远留在记忆和100mm沾有眼泪的黑色册子里。

8 最初的梦想

文：毒药DDV

所谓游戏就是一群怀着梦想的人所造的梦，而玩游戏就是感受梦的过程，当心中的梦与造梦者不谋而合时，将会激起情感的波涛，带来无尽感动。

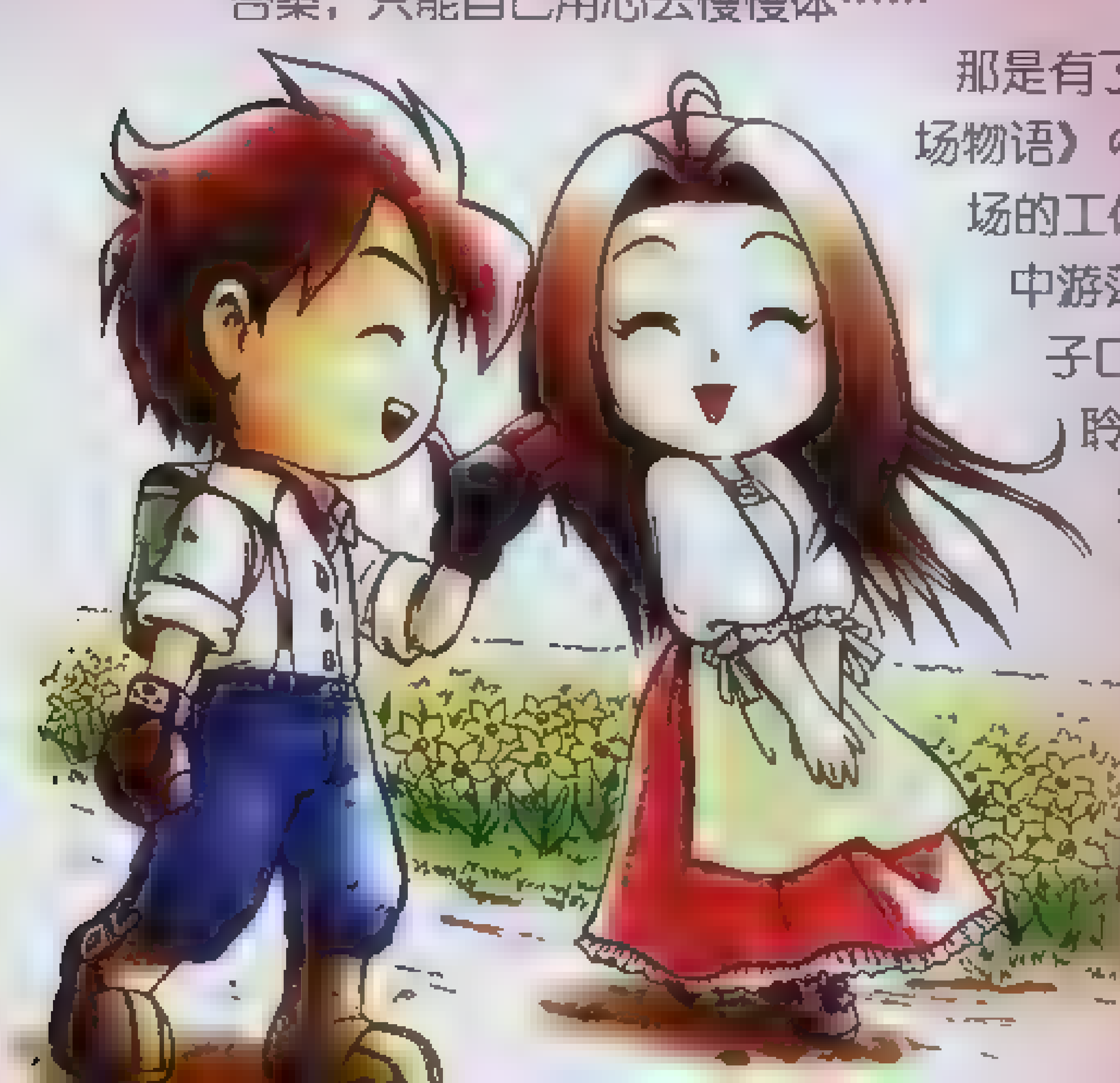
夏天，一个奇妙的季节。就在这样的季节，我拥有了属于我的第一台GB，那是一台黄色的老式板砖机子，现在想来似乎记不太清楚那究竟是什么时候的事了，大概就是GBC开始发售后不久，总之是GB快说88 的时候吧。

相遇是平静的，几乎没有激起任何波澜……

《牧场物语》是我在GB上玩的第一个游戏，可是就在这随意的按键间，我不知不觉地被它吸引，甚至忘了我买GB是为了玩《口袋X怪》的。虽然没仔细想过原因，但随后"《牧场物语》系列"的续作似乎都成了我的必玩之作。此后，我一直把自己定位为《牧场物语》的FAN，可是自己却不明白一直以来对游戏十分挑剔的我为什么会喜欢上一个没有充满魄力的画面，没有体贴细腻的系统，没有深邃的游戏剧本，没帅气的男主角，也没迷人的女主角，更谈不上那轰轰烈烈的爱情剧目，甚至连续玩上3、4小时就会产生倦意的游戏，我却为之着了迷。



答案，只能自己用心去慢慢体……



那是有了PS之后，一次我在玩《牧场物语》の中秋满月时，在打理好牧场的工作后，我随意地在游戏地图中游荡来打发时间，嘴里含着橘子口味的糖果，我躺在地板上聆听着游戏的背景音乐，我觉得似乎我想起了什么？是啊！我记起了蔚蓝的天空和雪白的云，想起了泛着绿波的草地，看见了远处山丘上的大榕树和秋千的舞步，奶牛在一旁啃着草，羊儿和牧羊狗玩儿着捉迷藏的游戏，马匹们自由的漫步于此，我和秋千合着午后微风的节奏一起摇晃着，温暖的阳光透过树叶的缝隙洒落蛾黄的光点，深深地呼吸会闻到夹杂着牛粪味鲜草的芬芳，头顶偶有几只麻雀轻轻掠过，只留下了叽喳的吵闹……好想能在这里睡个午觉啊！我闭上了眼开始去感受想到的一切，直到背景音乐变成了夜晚猫头鹰的咕咕声和蟋蟀的长鸣，直到口中不再留有橘子糖的香甜，我终于明白这就是出现过在梦境中那个只属于我的地方啊！这般独特的感觉不像是热血的激情，转瞬即失，而似是轻柔风吹拂于心，悠长而细腻。感动！对，寻回初梦的感动是美味的。这种味道胜过咖啡的浓，胜过牛奶的香，胜过蜜糖的甜。仿佛心中存在着一朵花能看到它眩，嗅到它的香。我伸了个懒腰，心中犹然清爽。曾几何时，我不再记得自己最初的梦想，一个简单而遥远的梦想，或许现实中八零代制造的我无法忍受面朝黄土背朝天的辛劳，但我仍要感谢这样一个另我感动的游戏。也许当都市的繁荣逐渐成为生活的压力时，没有人会再留恋自己最初的梦想，但请你相信把梦想埋在辛勤的泥土中，用汗水给予浇灌，一定会开出圣洁的花，收获成功的果，不论味道是苦是甜，回报是多是少，请懂得享受追梦的过程，相信这也是你所需要的。



又一个星期一的清晨，我踏上柏油马路的草原，周围是嘈嚷的人群和发动机的嘈杂，空气中弥漫着各种汽车屁屁的味道，我抬头从大楼的缝隙间看到几道透过天空阴霾射出的阳光，露出了笑，因为这是早晨唯一能享受的自然恩惠。此时，我突然想到在这个由钢筋水泥铸造的牧场中我是挤奶的牧场主还是产奶的牛呢？不敢多想，因为我可不想打破一个月内迟到23次的记录，我用近似于刘翔的速度开跑，直到嘴里哼的歌词变为火星的语言……

如果骄傲没被现实大海冷冷海啸／又怎会懂得要多努／才走得到远方
如果梦想不曾坠落悬崖前据一方／又怎会晓得执着的人也有隐形翅膀／把眼泪种在心上／会开出勇敢的花／可以在疲惫的时光／闭上眼睛闻到一种芬芳／最初的梦想紧握在手上／最想要到达的地方／怎么能在半路就返航

——摘自范玮琪《最初的梦想》

3DM-SMV www.plumbook.cn



7 真田幸村

文：吕布

那一场雨，我认识了一个男人。

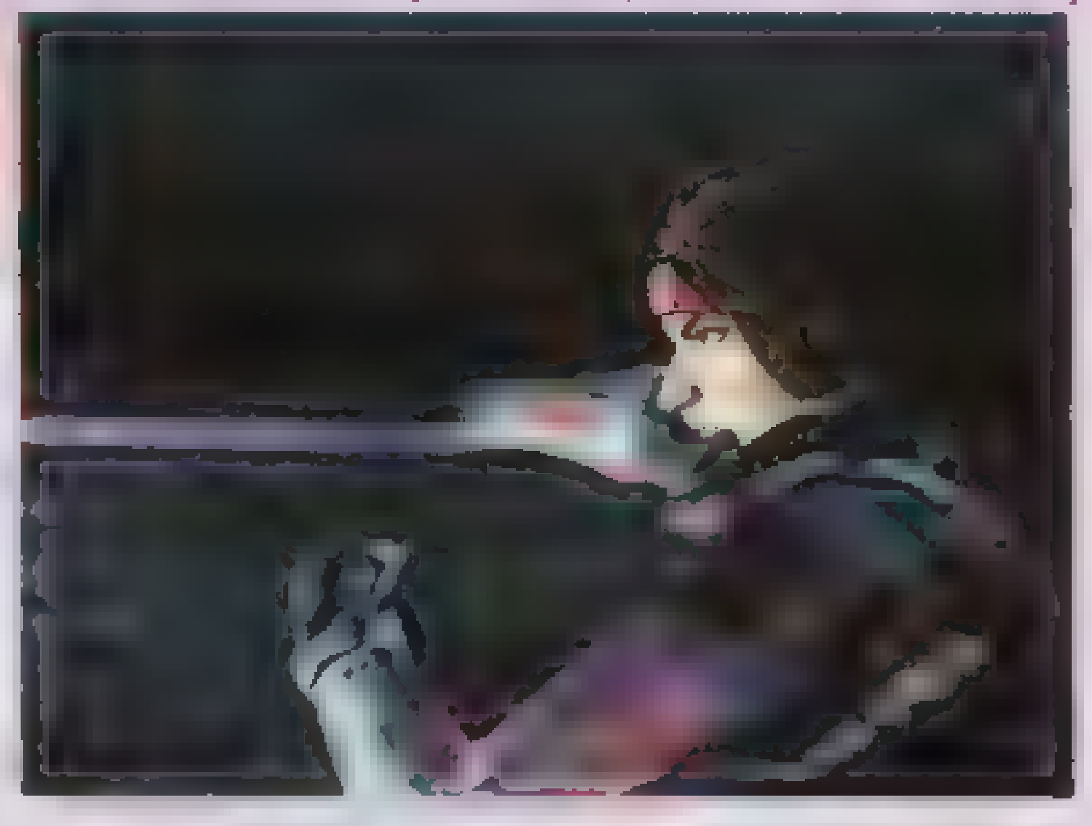
我是喜欢雨的，那种荡涤天地的感觉。它可以溶掉胸腔里的层层防备，击打着你的心。如果你觉得这些都还不够，那就请在一个滴着秋雨的夜里，关掉所有的灯，坐在窗前。

那场雨也是一个夜。

黑得像你的瞳孔。

可是有一柄十文字枪很倔强，甚至有些蛮横地一次次撕破夜的浓墨，有一瞬，它已经让所有人的眼睛里充满了光亮。其实那本就是一个属于它和他的夜。如果我有幸能和这柄枪的主人见上一面，我会问他：你觉得幸福吗？

不会有答案了。我心里也从没有过答案，就算和三国的庞士元或隋唐的秦叔宝相比，也很难判定他的死。天只给他一座孤城，他笑着把它装扮成了自己和那个时代最后的也许也是最璀璨的舞台。我知道当他看着真田丸的时候，心里一定没有装着胜败。丰臣秀赖已经放弃了，大野治长也放弃了，他也已经放弃了他们，却没有放弃自己全身的力量，和手中的武器。



没有人是真正喜欢杀戮的，坚冰般的枪锋一次次冲开敌人的身体却可以一丝丝地延续他的生命，帮他忘记早已看轻的命运。最后了，已经到了那个叫做德川家康的男人的面前，就算能杀了他，这纷扰的战国又将走向何方？他笑着，机械地挥着手中的炎枪素戈鸣，笑着，品尝着生命中最后几滴雨的味道，笑着，轻轻的倒在地上。

6 安息

文：韩可

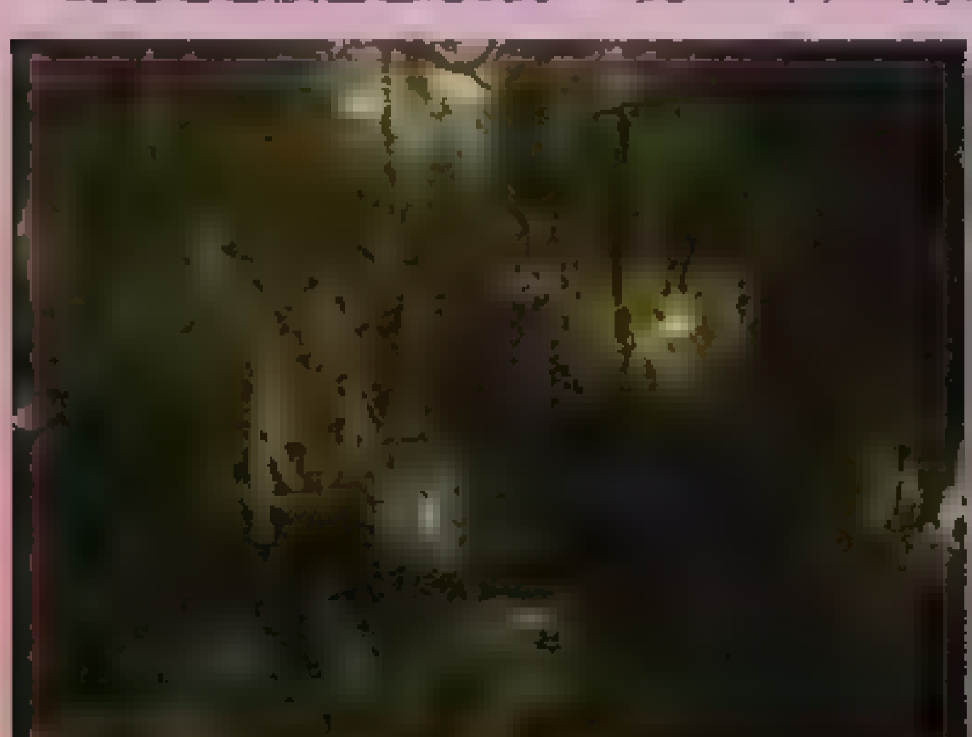
远处的手铐声吸引了正用枪对着巴瑞的吉尔的注意，尽管天气不是很冷，但她还是情不自禁地打了一个寒战，呼吸也急促起来。

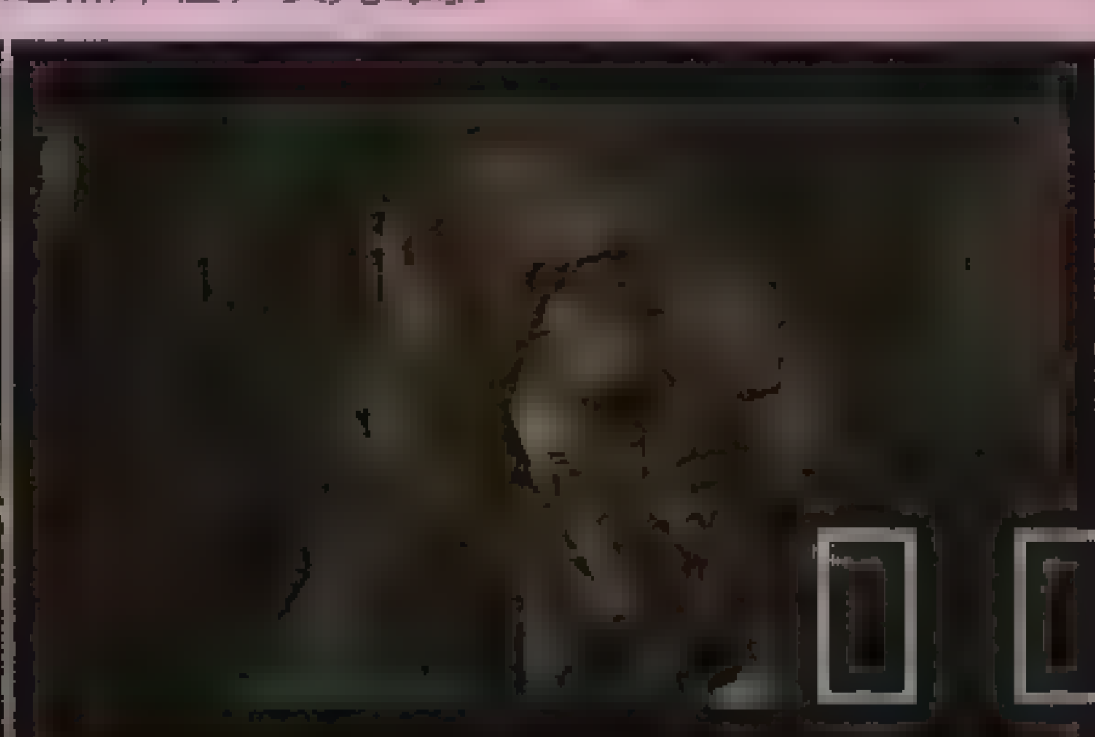
来了！又是那个队友在话机中要吉尔当心的怪物——畸形扭曲的躯体，破烂布衣中的可怖触手，背上血淋淋的女人脸，这一切均让吉尔不寒而栗。她将枪扔还给巴瑞，开始猛烈射击。子弹带着凌厉的劲道向怪物飞去，可以听见肌肉碎裂的闷响，可以看见污血不停地从弹孔中溅出，可那怪物却没事一般，挥舞着破旧地手铐向吉尔门冲来。

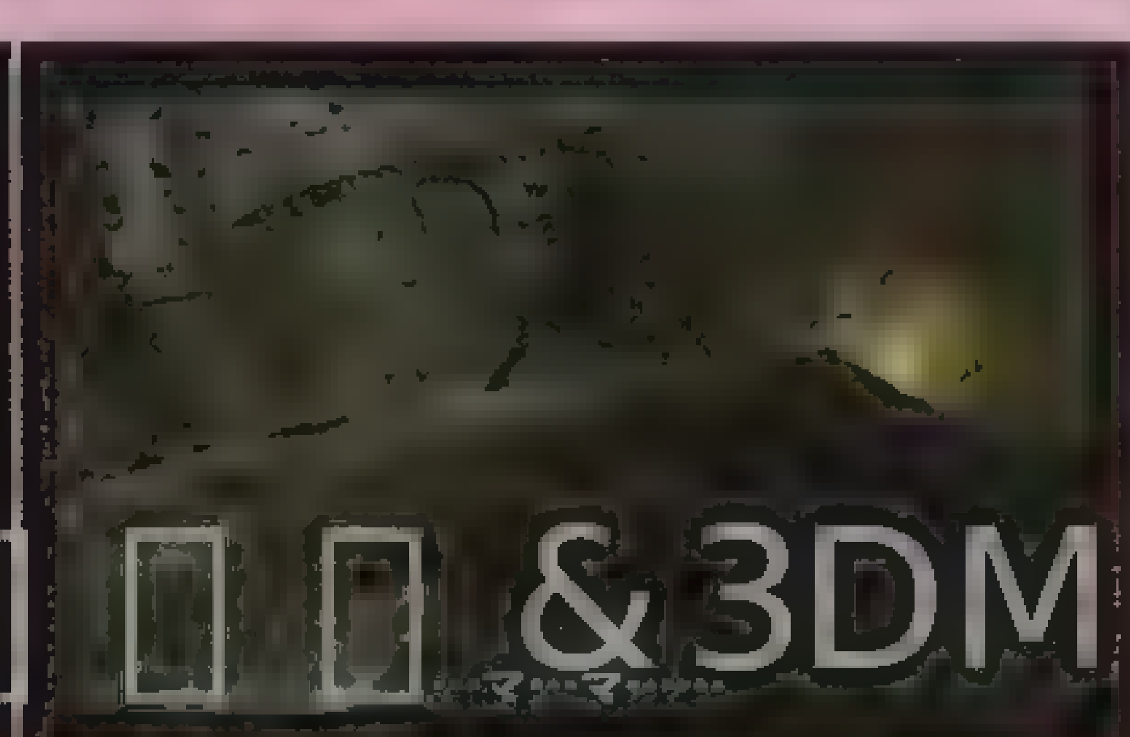
子弹不断地减少，吉尔感到极度的恐惧，手心沁出的汗已使枪柄变得滑腻。忽然她注意到那个怪物的目光一直没有离开过庭院中那口尘封的石棺。于是吉尔在巴瑞的掩护下开启了石棺。那个怪物顿了一下，不顾巴瑞手中的柯斯特左轮，疯狂地向石棺冲来，嘴里发出一声欣喜的低吼。它迫不及待地向石棺里望去，却发出了一声撕心裂肺地哀嚎，然后纵身跳下了悬崖。那声哀嚎久久在四周回荡——“妈妈……”而那石棺里，静静地躺着一具无脸地女性干尸与一封发黄的信件。信中，是一位母亲对女儿没有完成的承诺。



玩过《生化危机》的玩家也许对这一新增的女性试验体的情节有深刻的印象吧，在我十多年的游龄中，真正让我感动、震撼的游戏场面似乎只有这一段。里面女儿支离破碎的回忆、母亲深情的叮咛、以及那份没有完成的承诺，构筑了一段感人肺腑的母女情。黑暗中，母亲怀抱着年幼的女儿，强颜欢笑，“不要哭，没事的，莉莎。”可一滴眼泪却无声地溢出她的眼眶。光阴似水，病毒肆虐地侵蚀着两人的脑细胞，过去美好的回忆一点点从女儿的脑中淡出。同样遭遇的母亲和女儿紧紧抱在一起，二人生怕这惟一的记忆也被自己忘却。一晃21年，母亲已然不在，女儿却躺在实验台上，目光空洞，背上的驼峰流出黄绿色的粘液，上面沾满了女性的脸。她不再说话，不再流泪，因为她已不再是一个人，而是一只怪物。它身旁的科学家，不，刽子手们这样认为。他们比任何人都清楚这种病毒的威力。但令人惊讶的是，怪物每一次的低吟中却从未中断过一个单词　妈妈。21年，忘却了一切，甚至忘记了自己还是一个人，却唯独记住了妈妈。当怪物看见石棺中无脸的妈妈，那痛彻心肺的哀嚎　是她亲手撕下了妈妈的脸！“您一定很痛吧，妈妈。对不起，我不知道那是您，我一直很担心您……妈妈，我害怕……”女儿在痛苦与自责中跳下了山崖。不过，相信母亲一定早已原谅了女儿，那封发黄的信不还在为女儿牵挂么？那最后的叮咛　“莉莎，勇敢些哦……”不正透着母亲深深的爱么？天国里，母亲一定抱着可怜的女儿，抚摸着她柔顺的发丝，耳语，“不要紧了，宝贝，一切都已经结束了……”







是的，结束了。安息吧，可怜的女孩　莉莎。

&3DM www.plumbook.cn

5 红狼——心中永远的痛

文：韩飞

“他是废土之岗最强大的赏金猎人，鲜血洗过的战车是任何怪物死神降临的标志”

———人们都这样传称着

没有人知道他从哪里来，也没有人知道他的行踪，更没有人知道他为何会如此强大，鲜红的头发和血色的战车浑然天成，残破的披肩随废土一起狂吼，孤傲的眼神蔑视着所有的怪物——他有权这么做，因为他是开着传说战车的铁血红狼。

我的目标就是红狼，亲眼看到这位传说中的英雄是在一年前的山洞内，是他将我从战狗的口中救了出来，并留了辆战车给我，那时的我便暗暗发誓一定成为像红狼一样的最强赏金猎人。

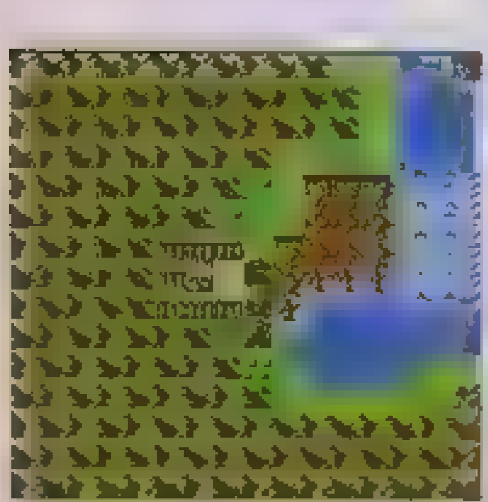
时光如梭，现在的我已成小有名气的猎人了，期间一名修理师和被红狼视为“可爱的小狗”的红发女战士加入了我，这次的赏金首是戈麦斯——一个山贼头，有一辆战车和一群手下，赏金50000，资料只有这些，看起来并不太棘手，但听到令我吃惊的传闻是红狼好象为了这个猎物也来了！！

“瀑布！不错，看来这就是山贼的老巢了。”女战士指了指瀑布。

“哦？”女战士的声音把我从思绪中拉了回来。

“要开战了，别心不在焉的！”修理师拍了拍我的战车。

“那……走吧。”我心中依然澎湃着：红狼究竟会不会来呢？







“什么！”

只见戈麦斯手下的尸体和燃烧的炮弹残壳交错散布着。

“是红狼！”修理师指了指还发着红的弹壳“这种ＳＥ是他战车专用的”

这的确是红狼，但是……

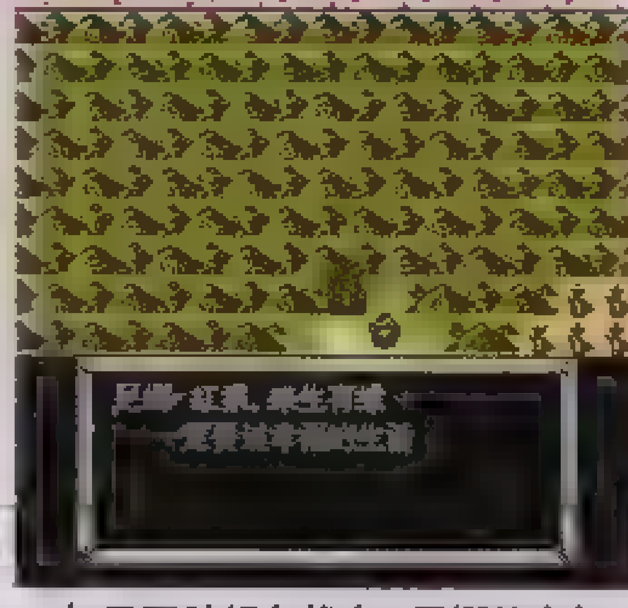
“不愧是传说的红狼，转眼间我的手下都被你干掉了，不过，只要你放过我，我会送你一件好礼的。”戈麦斯从身后拉出了一头发散乱的女子。“怎么样，嘿嘿，给你吧。”

“尼娜！”红狼一眼就认出了她，不错，对于红狼来说尼娜是他的一切，他之所以漂泊在荒漠上，都是为了她，为了她，红狼可以放弃所有，甚至生命。

面对寻找半生的“尼娜”，他被喜悦和惊讶冲击着，不顾一切的跳下战车，奔向尼娜，却全然没有发现戈麦斯诡异的阴笑。

看到转过身的女子，红狼失望、愤怒了，“戈麦斯，我饶不了你！”

“一切都完了！”戈麦斯用炮弹阻止了惟一通往战车的道路“嘿嘿，就算你是红狼，血肉之躯怎能和战车抗衡！”



▲如果驾驶红色战车，尼娜就会知道红狼的死讯而殉情。



▲分支剧情二，不知道红狼生死的尼娜决定永远等下去。

虽然红狼极力反抗，但戈麦斯说的没错，血肉怎能和钢铁抗衡。传说的英雄还是败了，“轰隆”一声巨响，戈麦斯封锁的大门被我们轰开了。这是个陷阱，望着奄奄一息的红狼，我们狠狠地将每一发炮弹砸向戈麦斯，直到他的战车成为废土之岗的沙砾。

红发战士用右臂搀着红狼的颈部，想用急救药来挽回那即将被死神吞噬的生命，可是，太晚了，“红……狼，你……不能死啊，我们还没有……决斗呢。”平日坚强的女战士也已泣不成声。

“可爱的小狗依然爱叫啊，以后的世界是你们年轻人的了。这辆战车就留给你们吧。如果哪一天你们碰到一个叫尼娜的女子，就告诉她，红狼一直在想着她，希望下辈子能够和她一起过快乐平凡的生活。”红狼的眼睛再也没有睁开，像一只温顺的狼倒在了女战士的怀里。

“狼！”一声充满着无奈、悲哀的吼叫撕破着荒原的死寂，而我和修理师也只能为在天国的红狼还有不明生死的尼娜祷告着……

我曾试着无数次地对游戏reset，希望挽回这残酷的情节，但事实证明这是徒劳的，我惆怅若失的看着铁血红狼倒下了，一个传奇消失了，而我的心中却留下了永久的遗憾。红狼，虽然不是主角，却胜过主角，失去红狼的那一瞬，并不时用感动就可以形容的，它给我带来的震撼是其他任何游戏都无法比拟的。





游戏史上令人感动的场面很多很多，萨菲罗斯将闪着银光的正宗刺入艾莉丝体内的那一瞬，里昂没有抓紧艾达而眼睁睁的看着她坠入无底“深渊”时，圣洁善良的莉亚拉随神之眼的破碎而香消玉陨的刹那，泰达的背影在尤娜漂拂的泪光中消失的瞬间……或许是因为感动的场面太多太多，我似乎已经有些麻木了，但在我的心灵深处，永远留有一片净土，对，是美好的、任何时候都无法磨灭回忆——为了红狼的传说，为了《metal max》（中文译名《重装机兵》）这个经典系列，让我们的继续在废土之岗热血轰鸣吧！

最后引用一句话：“如果你没有玩《MM》，那么你的人生将不完美的。”

4 《ICO》对我的意义

文：孔繁冬

《ICO》对许多人来说，只是一款一瞥而过的小品游戏，她既没有出众的画面，也没有丰富的游戏系统。但就是这么一款不被人重视的游戏却深深地打动了我。她就像是繁华喧闹的城市中吹来的一股纯美、馨洁的清风，当她抚过我的时候，我感到无比的舒爽和前所未有的净化。那么，现在就让我带你感受一下这如昙花一般的风吧。

似乎我的命运天生注定悲惨，我的多次努力好像也无法摆脱这宿命的束缚，一时间我甚至放弃了挣扎。但是，从我和她偶遇的那一刻起，我就瞬间意识到：她就是我要寻找的人！当她和我打开城堡中的第一道门时，我发现：只有她才能改变我的命运，也只有她才能带我远离黑暗，走向光明。

在通往光明的路上，我们经历了太多的艰辛，就算脚下是陡峭的悬崖，我也会凭着从她眼里得到的信任和自己顽强的毅力跨越它，当我到达彼岸向她伸出手时，她也会毫无顾及地全力纵身一跃，紧紧地抓住我的手。每当我握住这双手的时候，我也深深地意识到：我绝不能放开这双手，因为



www.plumbook.com

如果我放开了这双手，就等于放弃了我自己。

当我和她发现通往光明的大门就在我们眼前，我拉起了她的手，奋力地向我们的理想之地前进时，黑暗的力量阻止了她，也阻止了我要和她一起逃出黑暗奔向光明的想法。邪恶的黑暗让我独自离去，此时我坚强的信念告诉我：我绝不能放弃她单独离开这里，一定也要让她远离这黑暗的笼罩。我知道，就算我自己走向光明，这光明也是被黑暗笼罩着的。就在此时，通向光明的大门无情的关上了。

当我和她越过重重困难，跨过无数艰险，再次来到通向光明的大门时。门开了，我感到光明距我们仅一步之遥，属于我们的光明就在我们面前。可就在我想和她一起投入这光明怀抱之际，可恶的黑暗如噩梦般从天而降。瞬间，它吞噬了整座城堡，吞噬了她，也吞噬了我和她一起奔向光明的希望。

可当我再次见到她的时候，她那种木讷的脸庞、呆滞的眼神和冰冷的双手，使我那颗再也经不起丝毫打击的心灵终于破碎了。再次握着她的手，我感觉不到一丝温暖，只感到一股股刺骨的寒意痛彻心扉。此时的愤怒激发了我的斗志，我举起手中的利剑向黑暗砍去。在与黑暗的搏斗中我感到凭我的微薄力量是无法战胜黑暗的，但想到她的不幸，我又算的了什么呢？随后是她给予我的勇气和鼓励给了黑暗致命的一击。此时，我的意识也随着黑暗的消散渐渐模糊了。

不知过了多久，巨大的城堡开始摇晃，仿佛随时都有坍塌的可能。此时的我却被一个人抱起，那熟悉的感觉告诉我：是她，是她抱起了我，是她正在试图拯救我！她好像怕惊醒我一样轻柔的把我放在船上。我却是多想睁开眼，拉着她一起离开啊！但就是这么一点简单的想法我却始终没有做到。随后她使出全身力气推了一下船，把我推离了这座城堡，推离了黑暗，推向了光明。但她那柔弱的身躯却永远的留在了这座已经支离破碎的城堡中了。躺在船上的我是多么想用力呼唤她啊！是多么想让她和我一起接受这光明的抚照啊！



一颗眼泪从我的眼角流出，划过了我的脸颊，也把我从船上拉回了电视机前。优美的音乐仍在继续，而我却呆坐了良久，而后感觉到的是一种真诚和友谊的震撼。也是一种净化，一次人格的净化，一次心灵的净化，甚至是一次灵魂的净化。

朋友，请珍惜就在你身边的幸福吧！

3 初恋

文：康剑

映在蓝天中美丽的白色羽翅
衬在忧愁里坚韧的沉默伤疤

回忆，幼时的回忆好似白开水，总是显得那么的淡然无谓，那么的模糊糊。而从记事起，记忆也渐渐像扎紧的棉花一样，严实了许多。而也正是在这1999年的初春时节，我那扎紧的棉花上被涂上了醒目的一笔。2月11日，情人节的前三天，它来得是那么突然，但它似乎比情人节更为美妙，更为动人。它就是我的初恋。与游戏的初恋。与最终幻想的初恋。



这些词语将永远在我的心中摇曳，带着所有儿时的回忆。不管是巴拉姆学园那美丽而优良的建筑设施，还是电波塔上那让人致敬的先进科技；不管是夜下与教官衬在霓红灯下的私语，还是在太空与莉诺雅的生离死别；也不管是凯旋门下紧张而又刺激的暗杀行动，还是被巨蟹追赶时的惊心动魄。这一切的一切都让我无法忘记，让我无比思念。

而最为动人的一幕却是那初次邂逅的舞会。它好似初恋，但却又胜似初恋：在舞会中，索菲和塞鲁他们已经沉浸在了欢声笑语之中，而我却一个人静静的靠在一个柱子上，手里端着一杯映衬着无数笑脸的香槟，无语地站在那里，似乎喧嚣的舞会并不存在。有的只是沉默，我一个人望着那嵌满闪闪发光的晶莹玉石般的天空，继续陷入在沉默之中。忽然，一颗玉石从这海蓝的圣布上划落下来。哦！这时我才回过神来，原来是流星，是它打破了天空的沉寂，打破了我的沉默。突然，我发觉有一个人在注视着我，我轻轻地把脸转过来，一位身着淡黄色连衣裙的少女站在我的面前，她有着乌黑的秀发，皮肤雪白，她手指着天空，嘴角轻轻一瞥，然后向我走来。



我还没有完全回过神来，那个不知名的美丽少女，就已经把我拉到了舞场的中央。我不停地解释着我并不会跳舞，而她却只以微笑作为回答。她牵引着我，而我却感到拘谨与不情愿。我的动作是如此的生疏，以至于常常与别人向撞。而她只是吐吐舌头，然后微微一笑，顿时，双眼弯成了美丽的弯月，发出了温暖的光。我这块坚冰这时终于被融化了。我的步伐突然变的如此轻快，我们摇摆着身体，轻轻的舞着，旋转着，仿佛是经过多年训练的一对绝妙的组合。我完全沉醉在了乐声之中。似真亦梦。这时夜空之中升腾起璀璨的烟花，仿佛万千星辰在有节奏的下落，我被石化了，在这梦中。

然而是她，是她唤醒了梦，她以回眸的微笑向我告别，然后慢慢走去。看着她的背影，飘逸的黑发，和秀美的身躯渐渐消失在了人群中。我被她完全吸引住了，我呆呆地站在那里，一动不动。然而，我还不知道她叫什么名字。

不管游戏业怎样发展，不管游戏人物怎样生动，也不管世界怎样变化。我永远爱着斯考尔，永远爱着莉诺雅，永远爱着那映在蓝天中美丽的白色羽翅和衬在忧愁里坚韧的沉默伤疤，更永远爱着我们永恒的《最终幻想》。

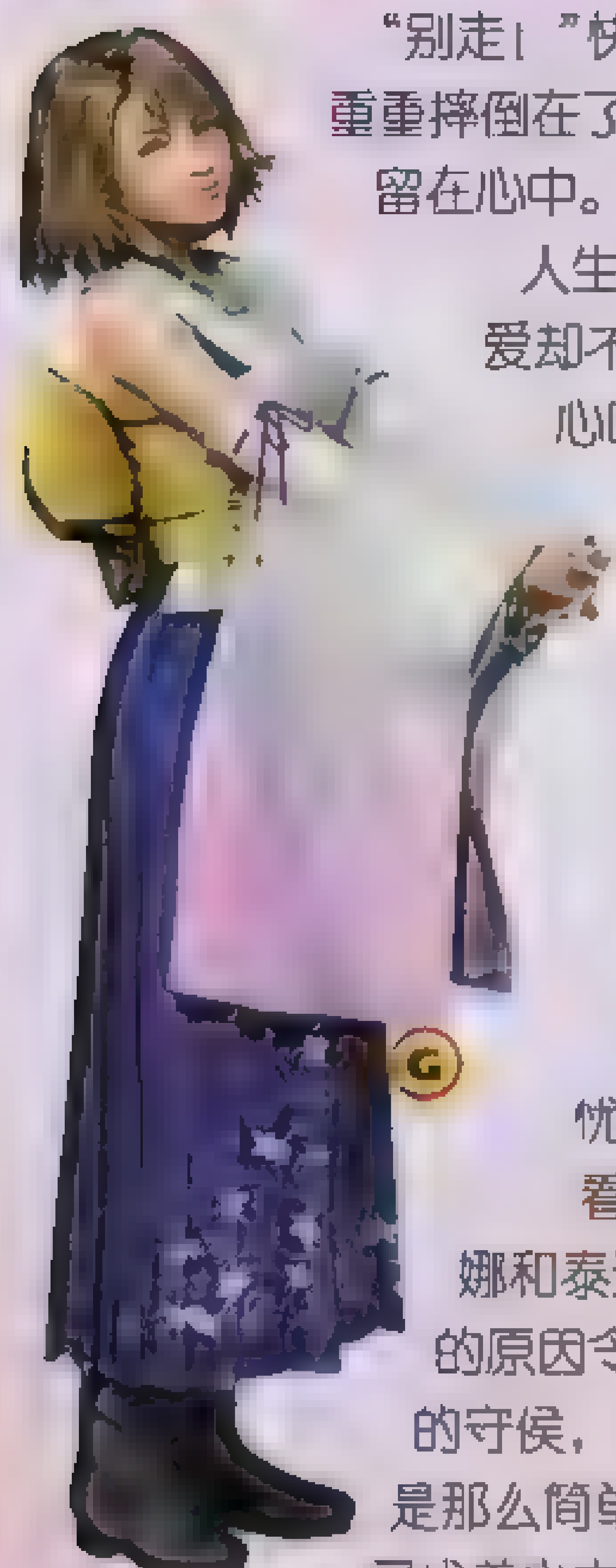


因为初恋最美丽！

DM-SMV
www.plumbook.cn

2 最遥远的距离

文：伤心天使



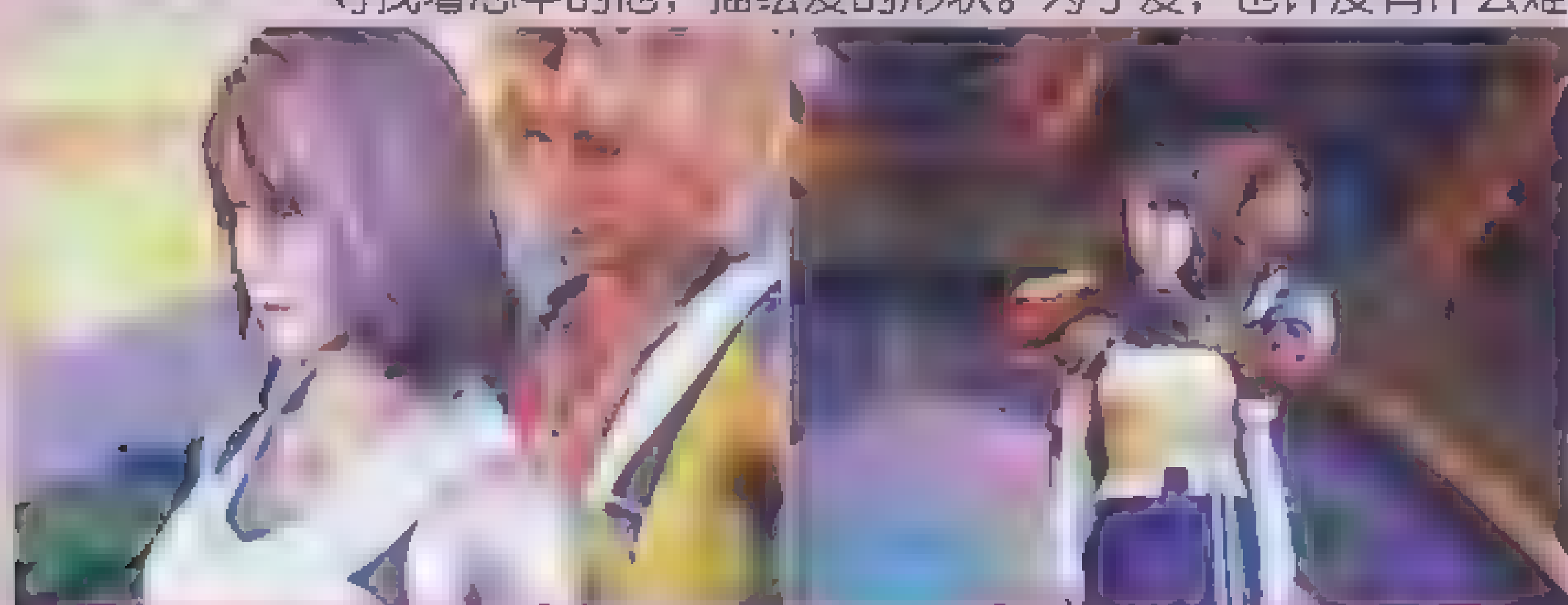
“别走！”快步前冲试图挽留泰达的尤娜穿过了泰达的身体，重重摔倒在了地上。想去搀扶的泰达却无能为力，只能把泪水留在心中。

人生最无法让人忍受之苦，不是生与死，而是深深相爱却不得不道别离。舍弃本应属于自己的幸福，能不伤心吗？这究竟叫人如何自处？又该如何决定去留？

尤娜令人心碎的无奈，泰达欲哭无泪的沧桑，印证了这么一句话：造化弄人。

召唤士，飞空艇，陆行鸟，扎那尔港多。从相遇、相识到相知，从相爱、相依到分离。不是因为两个人不再爱了，而是上天开了一个凄美的玩笑，让两个本不属于一个世界的人彼此相爱并最终不得不道别离……世上最遥远的距离。美丽的尤娜，轻轻吟唱着比泪水还温柔的歌，歌声像忧伤一样的温暖。

看看我们自己的世界，发现身边也有许许多多的尤娜和泰达们。原来，爱，从来就是件百转千回的事。太多的原因令两个人分开，也令一个人坚持着。如同尤娜孤单的守候，爱情，往往是一个人的坚持。虽然明白世界并不是那么简单，可仍想静静地期待阳光，即使遥遥无期。不断寻找着心中的他，描绘爱的形状。为了爱，也许没有什么难以做到的事情。



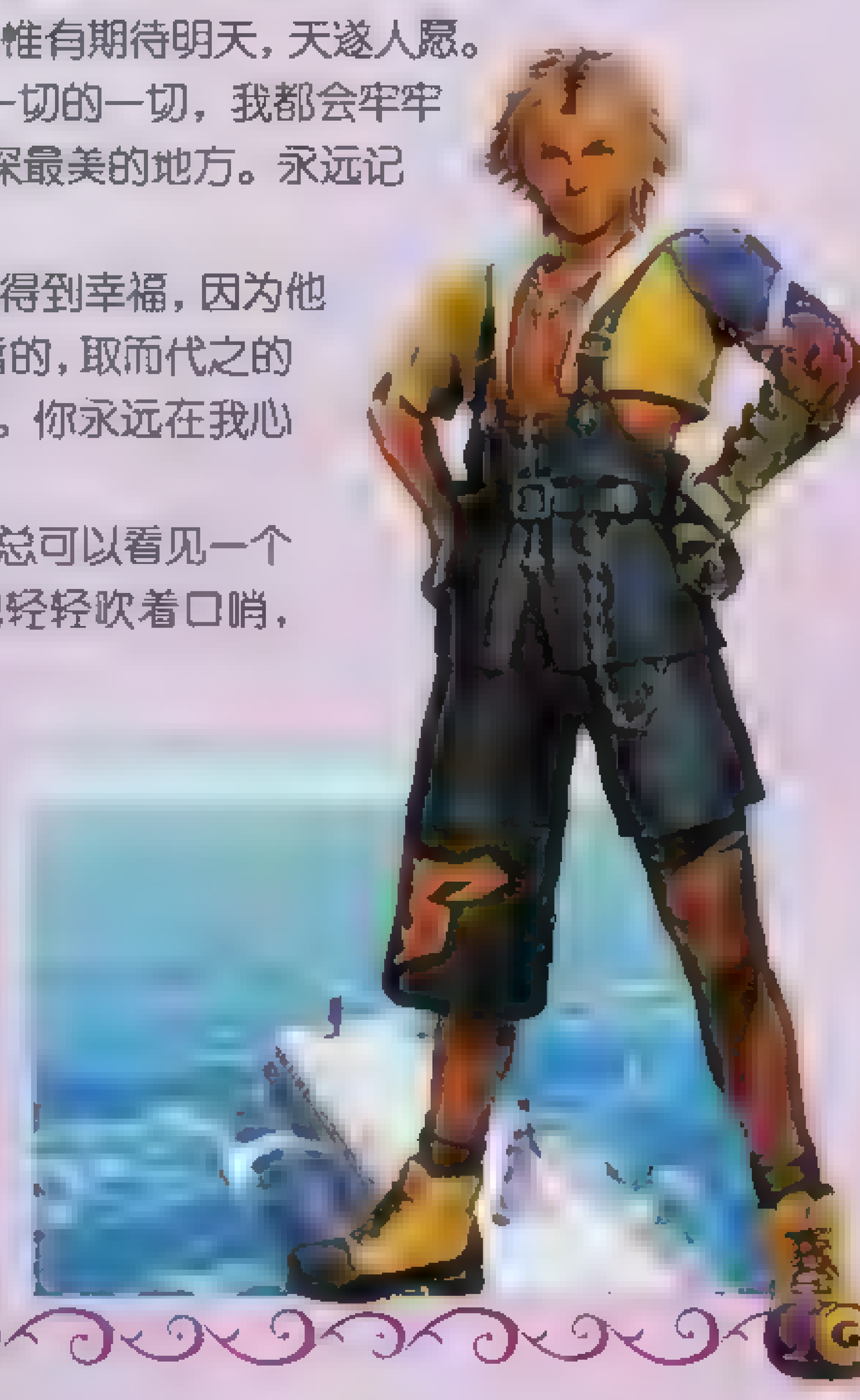
尤娜也好，泰达亦罢，徘徊于感觉与宿命之间。爱是忠诚，也是背叛。忠诚于自己的感觉时，可能背叛了自己的宿命；忠诚与自己的宿命时，可能背叛了自己感觉。或许，两个人的命运从西摩亚出现的那一刻起，就注定了伤感。眼睁睁看着心爱的人要嫁给一个毫无感情的人，为了世界的和平美好不得不离开自己的爱人而委身他人，这种痛楚，何其凄绝。

当一切令两人以为朝着自己期待的方向发展时，当两人以为天下太平时，最真的事实却摆在了面前。泰达与尤娜，不能在一起。因为命运早已安排了一切。或许，两人都只是天空里的一片云，偶尔投影在波心，亦或如同流星，刹那间划过天际，绽放出最耀眼的光芒。

再见，召唤术；再见，异界送；再见，美丽的容颜；再见了，我的挚爱。

再见，闪电球；再见，吹口哨；再见，温暖的怀抱；再见了，我的挚爱。

不知道未来会怎样，所以，惟有期待明天，天遂人愿。



走了，真的要走了，和你一切的一切，我都会牢牢记住，永远把它藏在我内心最深最美的地方。永远记得，我爱你，尤娜。

再见了，我的天使，天使会得到幸福，因为他得到了上天的祝福。痛苦是短暂的，取而代之的将会是永远永远的快乐与欢笑。你永远在我心中，我爱你，泰达。

从此，海边、树梢、云端，总可以看见一个美丽的女孩微笑着满含期待地轻轻吹着口哨，低低吟唱：

我，要用我的翅膀；
飞向每一个有阳光的地方；
找寻属于自己的天堂；
那，肯定是在远方；
我，并不慌张；
更不彷徨；
因为有你；
不在身旁；
亦在心上；

1 The Fate

文：马晓芳



黄昏的天空变幻着浅薄的颜色，金色的光屑细碎地洒落大地，紫色的花海翻腾着细密的浪花。电吉他的弦乐舞动在空气中，小提琴的绵软流淌出哀伤，恬淡的女声优雅地吟唱。

因为信念始终如一的强烈，所以只能用宿命解释一切渊源。威尔和佐藤，曾经是朋友的两人，为了相似的目的走上相悖却终究相对的路。友情的信仰与爱情的搁浅，是一个无法改变的结果。

小提琴的脉动突然拔高，最终的审判即将开始。激情积累沉淀，风沙漫天也遮不住视线，被决心支撑的灵魂将受到最后的考验。铿锵深刻的乐曲持续进行，想要诠释所有的苦痛与悲伤都将被画上句点。

之后便是铅色的天空伴随着崩裂的大地，钢琴的轻灵慢慢扩散。命运的光束将一同战斗的朋友隔离在不同的世界中。可是每个人都带着满足的笑容怀抱着绮丽的愿望，期待再一次的相会。

卡琳的月恋歌轻轻地唱着，仿似电影落幕。回忆在思绪中漫溢，耀眼的光束接收了打开宿命之门的灵魂。

钢琴轻灵，小提琴惆怅。抬起手抚过脸颊，温热着重复滑落的泪水，胸口被触动压抑的弦音。

转过头，列车上迷一般的相会，扯动了无可解释的牵绊，命运的红线在两人的小指上细密地缠绕成永恒。

最后一刻，空空的车厢蕴藏着满满的安详，未来就在不远的前方。黄昏的阳光留下一丝在飞散，明暗闪烁着相爱的人熟睡的脸，相互依偎的身影中只看得见美满。

低下头疼惜她的眼角眉梢，他泪流满面。只是亲昵与爱护再也无法体会，艾利丝的灵魂只能在他的心里好好地活着……

命运给予了这个故事一个轮回，炎热夏季的午后，我开始描绘它。从卡琳和威尔相遇的起点，看得见卡琳爱上威尔却无法得到回应的凄楚，和下决心埋藏一段爱情完成一个轮回的坚强；看得见威尔对绝对重视但无法去爱的人说谢谢的悲伤，和选择死亡来保留灵魂为了下一次相逢的执着。



然后笔锋无停顿地转向那个其实属于回忆的过去，却也算做希望的未来。发现的只是一个交换灵魂的陈旧的爱情故事，却仍旧爱上艾利丝保护爱情的勇敢，徐徐缓缓悼念着她的离去。

然后，笔尖就温柔地落在起点的地方，两代游戏拼出一个密合的故事。

没有哀恸，只是悲凄；没有苦闷，只是酸楚；不完美，却是不可改变的完整。一切只与命运相关，相遇，分离，再相遇，再分离。命运有意在试探，“情”，是否可以绵延恒久。

只是对这段[illegible]说[illegible]着[illegible]影之心[illegible]，在深[illegible][illegible]，已经在一个[illegible]变成了一个永恒。

www.plumbook.cn

电子竞技场 ESPORTS ARENA

“电子竞技场”以全新的栏目规划与大家见面了，这个栏目属于每一位热爱电子竞技的朋友，对于栏目的选材、投稿、定位、或者任何意见，我们衷心希望大家畅所欲言。

Email请发ucg@ucg.com.cn，短信发送DC+意见到33557770，平信的详细地址请见每期互动信箱栏目。

电竞新闻 ESPORTS NEWS

2005年2月13日！上海正阳刀魂2大赛！

经过2002、2003年的两度沉寂，2004年中国“刀魂界”在烈火论坛的支持下逐渐发展并壮大了起来。7月，在上海“刀魂界”的玩家们高涨的热情支持下，上海的选手也曾经远征过其它城市，如在南京以4：3险胜当地玩家，并相互切磋技艺结下了深厚的友谊。而后又是重庆著名“刀魂玩家”飞坦来沪，又掀起了上海刀魂界的一阵狂潮。这次将在正阳游戏的鼎力支持下举办一场真正意义上的大赛。外籍顶尖好手Wolfraider与中国台湾的Chris也将来沪参加大赛。因此，这次大赛必定将是上海乃至于中国刀魂界的一次盛会。正阳做为上海最大游戏机娱乐中心之一，拥有上海最好的硬件设施，因此这次比赛将会拥有超大的观看屏幕，专业的录像以及完美的音响效果。刀光剑影，一起来杀个痛快吧。

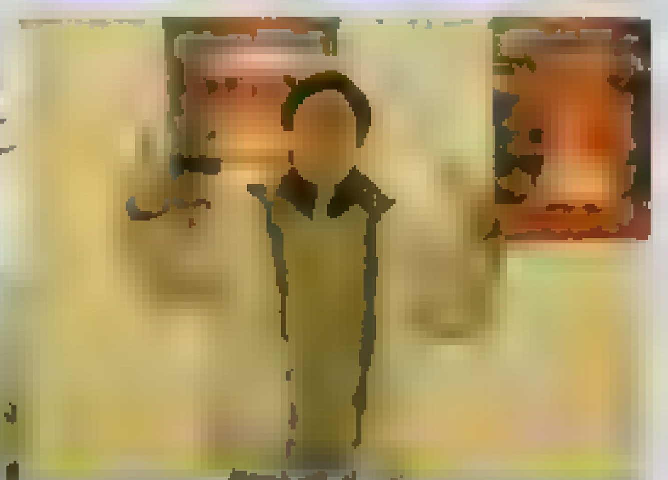


▲气势与格调并重的宣传海报。

报名总数近3000人！巅峰最速战况！

作为国内首次大规模电子足球赛事，巅峰电子足球职业联赛预选赛进展顺利，各地玩家踊跃报名参与，截止到1月25日，全国25个赛区的报名总数已近3000人！到目前为止，安徽、南京等地的区域赛已经结束，当地的优胜者也已产生，其它各地的比赛也正在紧锣密鼓地进行。预选赛总决赛将于2005年3月5日在北京举行。在赛事招商方面，已有不少企业对新兴的电子足球颇感兴趣。巅峰体育公司为配合联赛自己投资制作的大型体育娱乐电视节目“巅峰99”也基本完成了样片制作，正在和多家地方电视台商讨播出问题。


▲巅峰电子足球职业联赛预选赛安徽赛区冠军鲍思宇选手在比赛中。


▲巅峰电子足球职业联赛预选赛南京赛区冠军马强选手欣喜万分。

此外，据悉来自巅峰体育公司的消息，为满足各地实况足球玩家日常进行切磋的需求，该公司正筹备在“巅峰完全实况”网站上开通在线对战平台。同时，为了让广大实况足球爱好者在联赛正式开赛之后能够看到“传说中的高手”的精彩对决，巅峰体育公司还将与相关企业合作，在移动通信平台上开通可以用手机方便地收看、点播比赛精彩片断的业务。

纵横赛场 ESPORTS ARENA

展望斗剧'05的中国格斗之魂

文 上海kof精英战队

访谈人物介绍（姓名音序排列）	事主管 上海KOF界元老级人物）
蔡震 ID—真仙 以下称CZ 上海KOF精英战队副队长 战队业务主要负责人 烈火 正阳机房管理员	朱佳春 ID—エース 以下称ZJX 上海KOF精英战队队长 目前上海KOF界公认第一人
裴真 ID—PZ 以下称PZ 上海KOF精英战队人	陈煜烽 ID—KYO(T) 以下称T [illegible] KOF精英战队宣传 文字支持

T：真是难得，战队的3位领导今天可以有空坐在一起，能和3位坐在一起，我觉得非常荣幸。

PZ：大家也算是熟人，你这样讲就见外了。

CZ：我想，大家在一起探讨关于战队发展的一些[illegible]


烈火游戏机娱乐

T：那么，请先简要介绍一下上海kof精英战队吧。

PZ：我们早在几年前就有了组建战队的想法，但是真正建队是在2004年4月，现在30多名队员各司其职。我们的宗旨是让喜欢《KOF》的人通过战队凝聚在一起，共享彼此的资源，我们的口号嘛……

CZ、PZ、ZJX：越玩越好玩！（笑）

CZ：通过战队，我们可以让更多人知道《KOF》不只是一个游戏，它同时也是一种竞技，是信念的一种体现，是健康的。融入我们这样专业的团体无论是对大家心、技、体、智都是有益的。接下来斗剧预选赛不是马上就要开始了嘛。

T：说到斗剧，今年已经是第二次在上海举行预选了。那么相比第一次，战队有没有更充分的准备和更详细的计划呢？

CZ：其实上一次预选的时候战队还没有正式建立，现在通过战队大家对彼此的熟悉程度要远远超过去年，相信到时候处理各种情况将会更加轻车熟路。在去年的11月13日和今年元旦我们已经举办了2次《KOF NEOWAVE》比赛，在斗剧预选赛前肯定还会来一场“斗剧模拟战”。用比赛来锻炼大家在实战、心理等各方面的水平，我相信最后出线的选手可以代表上海乃至中国的最高水准。

T：上海正阳游戏是中国大陆地区惟一的海外店铺，就目前得到的消息，有没有外地的玩家会参与进来“争夺”这张入场券呢？

PZ：上海的临近地区，比如苏州、南京等，每次上海有重大比赛时都会有不少玩家过来参与，其中也不乏一些相当有实力的人。至于更远的地方暂时还没有消息，但这并不代表没有可能，或许比赛当天会出现迷之人物也说不定哦。（笑）

CZ：就个人感情而言，我希望这张入场券最后还是落入战队囊中，可以作为鼓励战队的一种象征。

PZ：有实力的话，自然可以留下来。（视线转向ZJX，ZJX则正在低头吃冰淇淋。）

T：ZJX，上次大赛你作为热门选手却不幸被淘汰，这里也好，网上也好，有很多人为你惋惜，对于这一次你怎么看呢？

ZJX：尽力而为，我不喜欢给自己太多压力，这样反而容易发挥失常。《KOF NEOWAVE》是个新游戏，3种不同的模式带来了很多新的玩法，现在战队里不少人的实力都相当强劲。

T：那么，你认为除了你之外还有哪些热门选手？

ZJX：比如元旦比赛的冠军朱斌毅，两次的亚军周荣亮，到时候再杀出一两匹黑马也不是没有可能的。

T：对了，在去年斗剧中表现相当抢眼的上海買日选手[illegible]PUSH据说是你的徒弟，那他最近是否也在积极备战呢？

ZJX：最近好象没怎么和他联系……

CZ：我相信他一定和我们一样兴奋，去年斗剧官网还报导过他的事迹，也许下一名出线选手就是他。

T：最后想听听大家对这次比赛的想法，或者说这次比赛的意义是什么。

ZJX：我会尽我所能为支持我的人带来精彩的比赛对局，无论我能不能去日本，去了日本能拿到怎么样的成绩，能够做到刚才说的那点，我就没有遗憾了，毕竟胜败乃兵家常事。

PZ：这是街机业的盛会，我们能从旁观到参与其中已经是一个不小的进步。当然，我希望我们可以走得更远。

CZ：这次比赛的出线选手将拿到的是中国大陆惟一的入场券，这已经不是单一的地区性质，而是代表着国家，成为中国代表！能站在决赛圈的舞台上，胜负已经不是我们惟一追求的，我们要展示出我们对《KOF》这个游戏的理解以及我们对待比赛的精神与态度，让更多的人知道《KOF》在中国电子竞技界的价值[illegible]道，游戏可以是健康的，也能够和体育一样体现运动员们在身体和精神上的全方位对抗。


正阳游戏

T：谢谢3位参加这次的访谈，让我们共同努力，在本次的斗剧'05打出气势、创造佳绩。

后记

虽然国家已经册封电子竞技为第99个体育运动项目，但是目前受到关注的仅仅只是PC上的《星际争霸》、《反恐精英》、《魔兽争霸》、《FIFA》等WCG项目以及家用机PS2的《世界足球 胜利11人》，街机游戏仍然只是一只站在角落的丑小鸭。《KOF》可以走出国门，更多地是靠DinGame网管、上海kof精英战队以及所有爱好者的共同努力[illegible]也许[illegible]斗[illegible]上只迈出[illegible]是中国[illegible]同[illegible]台上[illegible]大[illegible]我们有理由相信街机游戏[illegible]会以自夫[illegible]的姿态[illegible]在世人面前，希望那一天不再遥远。

&3DM-SM

胜利11人专页

UCG WE 攻略组
GOUKI 阿迪
多边形 卡伦 沙罗



轻轻地，我将离开你。
——莫伦特斯和格拉维森们



追逐真实的足迹

文 mjvc/完全实况攻略组

前言

“《WE》系列”从诞生开始，游戏制作人就一直以最大限度地模拟真实足球赛况为奋斗目标，这个明确的制作理念使该系列在每一款新作上都比前作有着不同程度的变革和改进。系列最新作《WE8》相比《WE7I》甚至有脱胎换骨之别。在《WE8LE》即将到来之际，在这辞旧迎新的日子里，让我们共同为《WE8》做一次总结与展望。

赛场氛围

可以肯定的是，本作离真实赛场又迈近了一大步，全新动作的追加、大量实名球队、大量特写镜头、球员容姿更逼真、球员的衣服会沾上污泥等细节制作和修正都让游戏营造出一个更贴近真实的赛场氛围。当然除去这些表面的东西以外，游戏在内涵上的改进才是我们《WE》迷的真正关注所在。



▲这些从不同角度取景的特写镜头是本作描绘赛况的又一个进步。

比赛场面

本作给人印象最深的便是“自由”。不论在进攻还是防守中我们都能明显感觉到。在以往的系列作品中由电脑控制的球员其跑动路线都略显呆板，单一的跑位束缚了很多玩家不能更有效地施展个性化的战术思想，很多在现实足球可行的战术都难以在游戏中发挥出应有的威力。反观本作，随着电脑AI的改进使无球队员的跑动更趋真实，各位置的球员跑位特点极为鲜明。如边路球员会在边线附近选择突然插上空切，这种结合意识和时机的跑位特性在系列旧作是不曾看到的。电脑控制无球队员的战术意识的提高使我们能够从众多的选择中寻求最佳的传球路线，而且本作中长传准确度的提升，也为玩家提供了更多元化的进攻套路的基础。而在防守中，球员在协防和造越位等防守战术上所体现出来的配合意识也进一步印证了本作电脑AI的提高。进球良机、防守漏洞稍瞬即逝，能否打开局面全凭玩家对球场即时形势的分析洞察能力和把握能力，这种感觉和真实足球已别无二致。此外，本作的“フォーメーション设定”(阵型设定)中的攻防设置和战术显得比以往更加重要，这是因为前作球员的跑位在很大程度上都取决于其自身的位置属性，能力值和特技等要素，也就是说球员的跑动路线和范围已被游戏基本制定。而本作球员的跑动则在更多情况下根据“阵型设定”的相关设定而定，比赛的进程也就能体现出玩家的战术思路。可以说，《WE8》为众多打法各异的玩家提供了更广阔的展现个性化技战术的舞台，不同风格玩家之间的比赛场面将比以往更加多样而精彩纷呈。



▲间接定位球系统的加入，使任意球的时刻更加激动人心。

比赛节奏



▲只要操作恰当，随时都有可能使出赏心悦目的动作。

本作在还原真实比赛节奏上做出了一定的修正，皮球的运行轨迹和速度、球员的跑动速度和频率都控制在一个相当合理的范围内。在这个基础上，球员积极往返跑位使“等球现象”大为减少。传、接、停、盘、射等基本动作更连贯地衔接使各种元素综合在一起，基本再现了真实比赛变幻莫测的节奏。只要有良好的大局观，相信每一位玩家都能在不断的攻防转换中做到流畅的组织配合。

攻守平衡

这是衡量一个足球游戏好坏的基准，也是足球游戏制作人所要面对的最大难题。如何平衡攻击与防守的相互克制和抵消是现在“《WE》系列”最急需解决的问题。在PS2平台上经过几年的不断调整，《WE8》在游戏平衡性上达到了一个前所未有的高度。至少可以说，没有防不住的攻势，也没有攻不克的防线。简单的套路进攻已不可能适用于所有场合，单一的防守策略也不可能抵御对方的冲击。但毕竟各玩家对攻防的重视度不一，难免众口难调，如进攻球员在盘带中拥有对防守者的卡位优势，单体球员防守面的扩大等设定都会让不同派别的玩家产生不同的见解。游戏越发严谨的攻防体系使奉行真实技战术法则的“足球玩家”在与单纯依靠操作取胜的“游戏玩家”之间的对战中更具优势。这是因为游戏赋予了富有足球理念底蕴的玩家实现创造高效攻防战术的条件，而这些条件却是普通玩家暂时把握不到的。所以当今只有熟练运用尽可能多的攻防手段才是制胜的不二法宝，这是现代足球所倡导的战术思想，也是游戏对我们提出的要求。



结语

《WE8》这部肩负着重大使命的作品，无疑是以高塚新吾为代表的制作组为追求“《WE》系列”迈向真实度的更高峰的一个写照。不可否认她还有为数不少的大小缺点，但游戏在各个环节散发出的巨大魅力却仍然守护着她头上夺目的光环。展望《WE8LE》，我们相信重新合并的Konami能做得更好！

©1996 JFA ©2002 JFA.MAX ©2001 Korea Football Association adidas,the adidas logo,the 3-Stripe trade mark and Roteiro are registered trade marks of the adidas-Salomon group used with permission the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Eredivisie NV Gioco ufficialmente concesso in licenza dalla LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI Campeonato Nacional de Liga 2003/04 Primera y/o/Segunda Division Producto bajo Licencia Oficial de la LFP All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo 图片转载自GAMESPOT

文 DieGame 编 阿迪

斗之剧 Super Battle Opera 写在斗剧'05之前

斗剧对你我的意义何在

2004年12月24日，在这个圣诞夜加周末的日子里，游戏机房迎来了久违的爆满。卢工、烈火、正阳……上海的一些著名游戏机房可谓人满为患、水泄不通。狂欢着的人们不停地兑换着代币，投入游戏机，蹂躏着摇杆和按键，甚至不用看屏幕中到底在发生着什么，挥汗如雨……虽然已是12月底，但在游戏机房中，丝毫感受不到冬日的寒冷，接连数次气象学上的入冬失败，似乎预示着这姗姗来迟的又将是一个暖冬。赚到盆满钵满的游戏机房经营者自然是笑得合不拢嘴，但是对于玩家来说，面对机房里摩肩接踵的人群，却没有丝毫的兴奋。究竟是什么，将"玩家"从到游戏机房来消费的人群中剥离开来，划分成一个小群体？那么剩下的那些人，我们又能叫他们什么呢？"投币机器人"吗……先别急着对号入座，这个半带嘲弄的称号并不是给你们的，这还仅仅是"玩家"对于圈内一部分"同类"的戏称。什么是《KOF NEOWAVE》，什么是《CAPCOM FIGHTING Jam》，什么是《GUILTY GEAR XX#RELOAD》，相信当天晚上在游戏机房内的绝大多数人对这一切是闻所未闻的，更不用说那"神奇的"带着插卡槽的《VF4FT》筐体，竟然在对战的时候还能显示玩家的ID 走进今天的游戏机房，他们迷惘了。搜肠刮肚，他们无法将记忆中关于游戏机房的碎片与眼前的景象拼接起来——除了依然"健在"的那一排《KOF 97》，仅此而已。在他们的面前，是一道无形的、深深的沟壑。

隔海相望，不远处是与我们一衣带水的游戏王国日本。随着12月19日由株式会社第一物产主办、下属关西著名游戏机房a-cho运作的街机格斗游戏大赛"格斗维新"在京都落下帷幕，所有街机玩家的目光都聚焦到另一项重要赛事——"斗剧"上面。这项由日本街机杂志《月刊ARCADIA》主办的堪称日本国内最大规模的街机格斗游戏大赛自2002年底始办至今已历两届。2004年12月27日，年关将近，"斗剧"的官方主页更新，大赛各游戏项目规则一目了然，2005年1月起在日本全国各地游戏机房进行的预选大赛日程也在紧锣密鼓的安排中。第三届ARCADIA杯街机格斗游戏大赛"斗剧'05"正式拉开了序幕……



《街霸III 3rd》预选海报插图 ALEx

在日本，"斗剧"这样形式的游戏大赛的产生，是有其必然性的。游戏——特别是街机格斗游戏的比赛，在日本可谓司空见惯。各游戏公司纷纷主办以推广各自产品为目的的"官方"游戏大赛，这类比赛往往是游戏公司针对某一特定游戏及该游戏玩家量身定制的，因其投入力度之大、程度之深，有的动辄利用公司经营的游戏机房进行日本全国规模的预选，有的将比赛放在公司内的大型会场举行并辅以网络直播，有的在比赛之后推出比赛影像资料的DVD等等。这些大赛在日本国内甚至海外都具有一定的影响，受到游戏玩家的青睐。然而这还并非主要因素，在遍布日本的大大小小的游戏机房里，经常可以看到各种形式的游戏比赛，而如何运作比赛、制作录像上传网络提供玩家下载观看，则是店员们的必修课。对于机房来说，比赛所带来的聚集人气的效果是立竿见影的，一些新开张的游戏机房也无不例外的通过举办比赛来达到宣传目的，因为相比传统媒体广告，比赛的成本几乎可以忽略不计。也许几场比赛下来，名不见经传的小机房转眼就成了当地经常有高手汇聚的"人气店铺"，而且也容易在常驻机房的玩家中形成凝聚力。通常这些玩家在自己的"主场"举办的比赛中，为了维护本地玩家的成绩都会全力以赴；而相对的参加其他地方游戏机房的比赛时，也会以来自某处"远征者"的姿态向那里的玩家展开挑战。小到相邻街道的两家游戏机房，大至日本的县与县之间，地区与地区之间，这样的"对抗"无处不在。甚至前面提到的"格斗维新"这场大赛本身，从某种意义上来说就是一面挑战"斗剧"权威和垄断的"反旗"。可以说，比赛活动拓展了游戏的乐趣，提供给玩家除了游戏本身以外更多空间层面的交流和可能。也正是日常生活中经过这些比赛的磨炼，造就了日本玩家"小强"般的游戏精神和一个个游戏神话，为"斗剧"的产生打下了坚实的群众基础。从本质上讲，"斗剧"是赤裸裸的商业比赛活动，首先作为游戏杂志的主办方要挑选比赛使用的游戏项目，游戏公司自然不会放过推广各自游戏的大好机会，其中的利益关系不言而喻；其次，就是在日本国内各地的游戏机房中进行的长达两三个月的预选赛，作为机房来说，申请成为"斗剧"的预选店铺是吸引玩家和自我宣传的有效手段，自然这也不是免费的午餐；接着，成为玩家瞩目焦点的"斗剧"决赛通过精心的包装，绝对是一场街机格斗游戏爱好者的饕餮盛宴，保证对得起玩家掏钱购买的那张入场券；最后，按惯例出版收录"斗剧"比赛内容的DVD为整个活动划上一个圆满的句号，皆大欢喜。在不知不觉中，围绕这将近半年的马拉松式的大赛，会产生一大堆话题供主办方本身《月刊ARCADIA》这本日本业界唯一的街机杂志消化。自上而下的产业链各取所需，实现了利益的最大化。然则这一切，与身在大海这边的你我，与正手捧UCG在阅读这些文字的你我，与面对今天的游戏机房已经产生了无形的深深的沟壑的你我，又有什么联系呢？一切似乎遥不可及……

也许很多人并不知道，他们那天晚上涉足的游戏机房——"卢工"和"烈火"，正是上届"斗剧"的海外预选游戏机房，斗剧2004的中国预选赛曾在那里举行，也就是说在2004年5月的"斗剧"决赛上，就已经有了中国玩家的参与。作为"斗剧"这样规模的大赛，除了"多个游戏项目同时举行"这一卖点外，日本以外的国家和地区的玩家参与也是一个重要的噱头。是的，只不过是一个噱头而已。8强，在"斗剧2004"所有8个项目的比赛中，这是日本以外的选手获得的最"好看"的一个成绩，而且这还是在《侍魂零》这个纪念意义远大于夺冠意义的项目上。

2003、2004年，是上海游戏机房飞速发展的两年，一些具有远见和富有商业头脑的游戏机房经营者确立了一套全新的经营策略，加强了对各类新游戏的引进力度，挽救了这个正在逐步走向没落的行业。没有他们，玩家就只能继续生活在蛮荒中。相比一些披着日本品牌机房外衣的滥竽充数者，他们才算得上是街机业界的专业人士。但是仅仅有经营者的投入是不够的，虽然购买新基板对现在的他们来讲已不是问题，但有些因素是他们无法左右的。经常听游戏机房的BOSS抱怨，说现在虽然技术发展了，游戏画面越来越漂亮，但是再也没有像《KOF 97》那样的"好"游戏了。说《KOF 97》"好"，除了价格因素外，在国内高且长得不可思议的"人气"是最主要的原因。就像在黑土地里投上一粒种子，不用浇水不用施肥，旱涝保收。但这是不是说广大中国街机玩家就真的对这款游戏如此趋之若鹜、欲罢不能呢？众所周知，自《KOF 97》之后，诸多格斗游戏的新作中出类拔萃者数不胜数，而在今天的日本，一般游戏机房中是几乎看不到《KOF 97》的。即使有，也是放在"怀旧游戏区"，甚至KOF系列玩家都属于"弱势群体"，这在国内很多人眼里是不可想象的。为什么经营者和绝大多数玩家们会对这些新游戏置若罔闻，而惟独青睐《KOF 97》呢？原因众多，其中比较主要的一个，是新游戏得不到有效的推广。譬如"《街霸III》系列"，在日本推出最初，围绕"Blocking"等新系统的讨论和研究可以说是最激烈的。厂商明白，他们一切的心血只有当玩家的对战围绕这些新系统展开时，才能发出最耀眼的光芒，最终他们通过游戏杂志上的先期功略对玩家的"循循善诱"做到了这一点。而这些可以说是颠覆了旧《街霸》秩序的新技巧的应用，如果不加以说明和引导，玩家是很难通过摸索自己领悟的。就上海来讲，因为是当作续篇，在当时的游戏机房中还是可以看到不少《街霸III》的机台的。玩家也图个新鲜，开始玩的人也很多。但是由于对这个游戏该如何去



烈火游戏机娱乐（摄影：戴年雨）

对于街机业的意义何在

玩没有一个系统全面的指导，游戏机房本身也不具备相关的专业知识来弥补这一空白，甚至没有意识到这一问题的存在，导致了玩家的逐渐流失。由于当时网络尚不是非常普及，一些人得不到相关资料，玩起来自然不得要领，对战中被稍微掌握一些新技巧的人虐多了便会觉得新作索然无味，便又转回自己较拿手的老游戏中去了。而那些通过自己的努力掌握了一部分新技巧的人也因为只知其然而不知其所以然，实力得不到进一步的发展。加之玩家群的减少，最终导致他们也离开了这个新游戏。眼看着投币率的下降，自然会在游戏机房经营者脑中形成"这个游戏不受欢迎"的印象，所以当日本"《街霸III》系列"推出续作《2nd IMPACT》时，许多机房没有将这个游戏列入进货计划。到1999年5月推出至今仍被称之为"神作"的《街霸3 3rd STRIKE》时，已经很难在游戏机房看到这款游戏了。经营者的进货热情受到打击，使游戏机房中引进新游戏的数量、速度大幅下降，直接导致了玩家继续减少或只玩一些老旧游戏的恶性循环。而这种局面，是玩家不愿意看到的。逐渐地，一部分玩家开始承担起这份本该由游戏厂商承担的责任。他们的动力来自于迫切地希望游戏机房经营者能引进他们喜爱的新游戏和增加该游戏的玩家人数，而后者恰恰又能给经营者带来实际的效益。当少数游戏机房毅然决定迈出第一步，听取玩家的意见引进新游戏时，终究使"因为打得人少所以机房不进新游戏，还是因为机房不进新游戏才使玩家流失"这个先有鸡还是先有蛋的问题被突破了。玩家的努力也使游戏机房出现了些许回春的迹象，每当新游戏推出前，玩家便开始收集各种相关的资料，以各种游戏网站为中心展开对新作的讨论；当机房进货以后，制作一些简单资料放在机台边供人翻阅的工作也逐渐普遍起来；然后便是组织比赛活动等等。但是玩家的能力是有限的，并且他们无法从推广游戏中获得任何的实际利益，一切都出自于他们对游戏的执着，凭着这份热情能走多远？谁也不知道。至少至今为止，他们仍然在前进。就是在这样的一种背景下，最终在2003年底，通过上海的玩家、游戏机房的多方面努力，"斗剧2004"的中国预选赛得以在上海举行。在2004年初举办的两场预选赛、包括5月日本东京"斗剧2004"的决赛，多多少少为本土的游戏杂志和各种游戏网站填充了一些版面、提供了一些谈资；玩家也得到了参与其中的机会和锻炼。更重要的是通过这样的活动提供给游戏机房一个摆脱原先在世俗眼中污秽混乱引诱青少年堕落的形象，并进入良性循环发展的可能。

可以断言，尽管各方面花了如此大的人力物力财力，但短期内我们的玩家在"斗剧"这样的比赛上是难以取得什么突破性成绩的。在很长一段时间里，仅仅只能说是"重在参与"。积重难返，上海等少数几个地区个别游戏机房的繁荣迹象对于整个国内的街机业来说仍是杯水车薪。而在这些"繁荣"背后无法掩饰的，是玩家的匮乏。

"玩家"——再回到这个熟悉又陌生的字眼。究竟游戏机房中的哪些人，是所谓的"玩家"？进取心、荣誉感、斗志、能直面逆境和挑战困难的勇气、就算只剩一丝血也决不放弃的精神……也许正因为这些"维生素"在今天年轻人中的普遍缺乏才使玩家显得如此稀有。出现几率万分之一的道具只要用钱便可买到，无人能敌的等级用了外挂便指日可待……这些似乎都已司空见惯，而不论科技如何发展网络怎样普及，游戏机房却还是"一成不变"，没有实际操作便无法获得任何游戏给人带来的愉悦。如此"不识时务"不知道"与时俱进"的娱乐场所自然让他们望而却步。如果说以前还一直能听到"比赛？我怎么不知道，如果我来参加肯定冠军！"这样的言论，那么现在，就连这样的声音也消声匿迹了。因此，"玩家"更加孤独和孤立，每每需要冲锋陷阵杀敌立功时，他们便被祭起，然后负担起国家的荣誉以及江东父老对他们的不知从何而来的无比信心，希望他们捧杯归来好做茶余饭后消遣的话题，之后便被束之高阁。并不是说要成为玩家需要经历非常人能忍受的种种痛苦，苦其心智劳其筋骨什么的，只是因为人们离正常的游戏环境、游戏氛围已经太远太久了。

不可否认的是，斗剧'05的比赛项目对我们来说十分的"鸡肋"，因为这6款游戏在国内的游戏机房的普及率几乎是一片空白。没有硬件自然鲜有人能玩到，更谈不上水平了，也就不存在去申请的基础和意义。如果说在"斗剧2004"中我们还能勉强挑出"侍魂零"和"KOF2003"这两个项目，仅着上海的机房几乎第一时间进到了这两款游戏、仅着NEOGEO的盗版街机ROM在国内机房的普及、模拟器的广泛使用、两大系列游戏的"深入人心"来硬着头皮自圆其说一下的话，那么这次我们又能去申请什么项目呢？《KOF NEOWAVE》，堪称中国游戏机房"中流砥柱"的人气游戏"《KOF》系列"2004年度的最新作品。据国内知名KOF网站"拳皇盟"统计，截止2004年底，除了港台地区外《KOF NEOWAVE》的机台在国内大概只有10多台，其中5台在上海。习惯了几百元买一块盗版ROM的游戏机房经营者们将无可避免地被重新洗牌，而本来随着游戏机房的减少可以在PC上靠模拟器饮鸩止渴的为数众多的KOF拥护者，也不得不面对SNK Playmore下决心抛弃NEOGEO基板的残酷事实。今后基于新基板的《KOF》新作将不断推出，而建立在原先基础上的国内庞大KOF群体的泡沫毛不至于马上分崩离析也将大幅缩水、分化。2004年2月，正阳游戏在上海正式开业，一石激起千层浪，已经许久没有看到新机房开业的上海街机圈为之一振！除了硬件设置方面的完备，在对玩家各类活动上的支持和投入也绝不亚于卢工和烈火，在短短半年多的时间里，它一跃成为上海"《KOF》系列"的中心。所以，由正阳申请《KOF NEOWAVE》的名额就理所当然了。而烈火游戏机娱乐则是国内少数几家拥有《街霸III 3rd》的游戏机房，并且由于"《街霸》系列"游戏的齐全，在街霸玩家中有着较高的声誉，作为2004年斗剧中国预选游戏机房之一，这次二度申请则选择了《街霸III 3rd》这个组队战项目。不论这两场比赛的结果如何，最终中国选手在日本"斗剧'05"决赛上的成绩如何，在这里都要感谢这些走出第一步的游戏机房和为申请成功在幕后东奔西走不计报酬的玩家。希望国内的街机业经营者能借鉴这些成功的例子，不随波逐流，在荆棘中走出一条发展的路来，用你们的成功为正在走向迷失的国内游戏产业带来一些新的思路。

当机会再次来到身边的时候，一日工作学习之余，让我们走进久违的游戏机房。是玩家也好普通人也罢，投币、游戏、认真体会对战的每一秒、每一帧，在脑中组织所掌握的每一套连携、连击，通过摇杆和按键将它们编织起来，在屏幕中展现个性、宣泄激情，品尝被称为"胜"与"负"的美酒，或香醇或苦涩……也许，这才是斗剧希望展示给大家的街机格斗游戏的最纯粹最简单的乐趣。



正阳游戏（摄影：季炜煜）



《KOF NEOWAVE》预选海报插图：榨菜蛋花汤

后记

截止发稿日为止，"斗剧'05"的6个项目除中国香港地区和中国台湾地区外的分布情况：《KOF NEOWAVE》14台（上海5台），《铁拳5》截止2004年底内地尚无，《街霸III 3rd》一说有4台（已知上海、北京各1台），《CFJ》上海2台（其他地区不明），《VF4FT》上海12台、北京2台、大连2台，《GGXX #RELOAD》上海2台。关于更多的斗剧中国预选赛详情请登陆www.diegame.com查询。

斗剧中国预选赛各项目比赛细则

街霸III 3rd项目

比赛地点	烈火游戏机娱乐，上海市静安区江宁路77号4楼	
报名方法	现场报名，比赛当天14 30截止，必须二人组成战队参赛，不接受个人报名	
开赛时间	2005年2月19日15：00	比赛采用2对2组队战淘汰赛

规则

1 比赛采用二对二组队战淘汰赛
2 每场比赛开始前选手猜拳决定1P 2P位置
3. 每场对局战队选手出场顺序可以变更。
4 比赛过程中选手使用的角色不可更改。
5 每局比赛时选手可自由选择该角色的超杀。
6. 战队的二名成员不得使用相同角色
7. 游戏对局采用三局两胜制
8 其他按游戏的初始设定

奖品

★通过比赛产生的冠军战队将获得参加2005年5月在日本东京举行的"斗剧'05"决赛的"街霸3 3rd"项目出场资格。烈火游戏机娱乐将向冠军战队成员提供比赛期间往返日本所需机票作为奖励

★亚军、季军的战队将获得其他纪念奖品

KOFNW项目

比赛地点	正阳游戏，上海市徐汇区广元西路315号1楼
报名方法	现场报名，比赛当天14：30截止
开赛时间	2005年2月26日15：00

规则

1. 比赛采用个人战淘汰赛。
2. 每场比赛开始前选手猜拳决定1P、2P位置。
3 每场对局选手使用角色的出场顺序及模式可以变更。
4. 可以使用隐藏角色。
5 发生平局时重新进行对局。
6. 其他按游戏的初始设定。

奖品

★通过比赛产生的冠军将获得参加2005年5月在日本东京举行的"斗剧'05"决赛"KOF NW"项目的出场资格。正阳游戏将向冠军提供比赛期间往返日本所需机票作为奖励

★亚军、季军将获得其他纪念奖品

文 Leny

自由谈 PLAYERS' FORUM

胜负师：过年啦！小胜在这里祝大家身体健康、鸡年大吉！感谢大家长久以来对自由谈栏目的支持与关心。由于今年合刊有海量的特稿和特企，自由谈就不与百花争奇斗艳了，咱们一起去外太空走一遭。Leny会为我们带来一篇SS时代经典作品《闪亮银枪》的剧情评析，之所以选择这么一篇文章，是因为本次游戏光环的热血最强收录了《宇宙巡航机V》256周目BOSS RUSH，各位在欣赏到精彩表演的同时，是否也为《宇宙巡航机V》出色的关卡设计所折服呢？而它与《闪亮银枪》均出自财宝公司之手，同样渗透着以"轮回"为主题的设计理念，就让我们透过《闪亮银枪》，进一步了解财宝吧。

生命之叹息——《闪亮银枪》的世界

从FC开创了TV游戏时代开始，而后发展的二十多年历程中，每个游戏类型里基本上都有可以被称作为"神作"的作品，譬如ACT领域的《马里奥》，RPG领域的《最终幻想》，RAC领域的《GT赛车》——在卓越表现的技术力和创造力背后，神作往往都拥有极高的艺术价值，这种艺术价值或许是游戏本身的文化氛围所折射的世态，或者是游戏在相对领域内开创的行业标准和可塑性，亦或者是游戏已经超过了其基本概念本身，而在其他领域得以扩展延伸。总之，对所谓的"神作"最恰当的解释，恐怕就是优秀与经典的模范恩泽后世。

说来STG(SHOOTING GAME)已经渐渐成为不为人们所关心的游戏类型，虽然20世纪90年代曾一度是STG红透半边天的时代，但随着技术力的发展和游戏类型的相互渗透，STG单纯的游戏模式和无法有更大超越的游戏表现就注定了这个游戏类型的日趋没落。对于STG的爱好者来说，就是喜欢那种枪林弹雨的味道，喜欢穿梭于或生存或毁灭的感觉，喜欢御空横扫千军面对巨型BOSS的磅礴——彩京、ATLUS、CAVE、TREASURE、Konami……这些曾经创造过无数优异STG的厂商，都给我们留下了至深的回忆，这其中，SS时代一款非凡的《闪亮银枪》更是让人余韵缭绕！

《闪亮银枪》(Radiant Silvergun)是SS末期的一款STG作品，不过要是与以"土星最强STG"口号大气势宣传的《闪电出击V》相比较来说，《闪亮银枪》显得低调许多。事实上接触过《闪亮银枪》的玩家都会由衷感叹道，恐怕这才是SS，乃至整个次时代主机的STG最高杰作。

提到《闪亮银枪》的杰出，就不得不提其制作方财宝(TREASURE)。财宝公司素有"出手即是精品"的美誉，MD时代的《幽游白书魔强统一战》、《火枪英雄》、《光明十字军》，SS的《守护英雄》、《幻影侧像》，DC的《斑鸠》，PS2的《宇宙巡航机V》——数来都是鼎鼎大名、颇受好评的作品。财宝制作组原本出自Konami会社，后因制作理念偏差等缘故另立门户，成立了财宝公司。其最大的理念是执着地不以商业目的为制作游戏的根本动机，纯粹是真正游戏的厂商，而且所有财宝制作的游戏一律都没有续作，当年街机版的《斑鸠》就是在众多爱好者签名请愿的情况下，财宝才考虑移植了家用机版本，追求者其后再次请愿要求推出原声OST，这样一个小小的插曲已经能完全折射出财宝的制作追求和精神。

站在今天的角度再去讨论《闪亮银枪》射击手感如何完美，画面2D与3D结合的如何漂亮，敌方BOSS如何富有个性，音乐又如何激昂壮烈……已经显得很多余，事实上，《闪亮银枪》最精彩的地方是它深邃的剧情，这样的剧情设定，在所有STG作品中也都可以称之为空前绝后的，笔者也相信，国内所有感受过《闪亮银枪》的玩家，能读懂其深刻剧情设定含义的，保守估计也只有十分之一，即使现在，《闪亮银枪》的最终剧情，仍然是一个谜。



《闪亮银枪》的世界观，实质表达了TREASURE的制作者对游戏市场状况的不满和无奈。游戏制作者企望制作出符合自己意愿的作品，可是市场和大量玩家群的反应导向却使得制作者不得不低头于利益驱使，从而转换自己的制作理念和方式，而对于一个优秀的制作者而言，这样的作品推出，宁可被认作是某个时代的终结。《闪亮银枪》实际是佛学轮回的概念，这样定义深奥的游戏，又被STG演绎，更何况，TREASURE还用了倒叙插叙多个时间段演出法，玩家自然难以理解，然而真正读懂这部作品的人，必定会领悟更多的哲理。

跟着游戏步调进行的玩家，多会感动于游戏最后：大战结束，机器人ID00104通过实验，再次克隆了男女主角，而他们从培养皿内睁开眼睛的那一刹那，机器人也完成了他的使命，耗尽最后的能量而关闭——事实上，所有玩家们通关时看到的这感动的一幕，是整个游戏的第一章。

《闪亮银枪》的游戏剧情排列顺序是相当巧妙的，如果玩家仅仅是通关，或许会感叹游戏之精彩，但只有当你深入了解整个剧情后，你才会惊叹《闪亮银枪》神一般的寓意——生命！

《闪亮银枪》的世界构筑于人类社会发展的近未来，确切地说，是西历2520年，地球连邦军在纪元前地层中发掘出了菱形的石状物体，并为之开展研究工作，可惜对物体的研究一筹莫展，倒是同样在物体周围发掘的机器人残骸却被认作酷似连邦军所属的军用机器人ID00104，ID00104既是游戏中不断给予主角们很多提示和帮助的黄色机器人，也同主角巴斯特、蕾安娜和凯3人同样隶属于地球连邦军宇宙巡洋舰TETRE。

西历2520年7月14日，故事的开端由宇宙巡洋舰TETRE试飞连邦军最新式战斗机"银枪"(Silvergun)展开，试飞之前，机器人ID00104通过传送图像确认了发掘出的石状物体周围的机器人残骸确实与自己吻合，虽然疑惑重重，但宇宙巡洋舰TETRE还是开始了银枪的试飞，与此同时，地面连邦军所属的科学研究设施第3调查部成功地提取了机器人残骸内含的数据，当众人惊呆于数据中所展现的一切时，石状物体爆发炙热的光线，第3调查部瞬间被摧毁，当晚21：00，地球连邦军中央指令部发现大批正体不明的飞行物开始包围指令部，而且数量呈几何倍数增长，指挥官发出最高A级警报，巡洋舰TETRE接到求助信号，打算返回地球援助，可是仅在短短的一个小时内，地球上所有物种完全毁灭——这一刻是西历2520年7月14日21：38分。

游戏剧情是按照不同时间段交错排列展开的，即3→2→4→5→6→1，这样的编排方式具有某种特殊的寓意，相信玩家们认真读完剧情后，一定能领悟为什么整个游戏的第一章要放在最后，也能领悟其真实的生命意义。

STAGE 3 归还

西历2521年7月13日11：00

地球物种全部毁灭后的一年，停留于卫星轨道空间站的宇宙巡洋舰TETRE虽然幸免于难，但物资补给的严重缺乏使舰长下令返还地球寻求新的补充，在瓦解不明飞行物的攻击后，众人回到地球连邦军周边，见到了整个事件的罪魁祸首——石状物体。

STAGE 2 往事

西历2520年7月14日21：00

时间回到地球物种完全毁灭的那一天，接到地球连邦军中央指令部援助信号的宇宙巡洋舰TETRE紧急返还地球，此时的中央指令部被大量的不明飞行物包围得严严实实，而中央的石状物体被检测到高能量反应超出控制，连邦军指挥官五十岚向TETRE下达命令，退避回卫星轨道空间站，石状物体再次发出炙热的光线，TETRE紧急脱离，地球物种完全毁灭。

西历2521年7月13日12：00

©TREASURE 1998

www.plumbook.cn



突然现身的石状物体并没有直接向众人展开攻击，而是不断发出各种奇怪的声音讯号，机器人ID00104建议众人前往连邦中央指令部，或许能从连邦军的残骸中提取到众人想知道的缘由，而第3调查部的数据也或许能揭开石状物体的谜团，全员一致通过后，TETRE全速驶向中央指令部。

STAGE 5 牺牲

西历2521年7月13日15：30

连邦军中央指令部，机器人ID00104正在残骸中搜寻相关的资料，而等候在外的宇宙巡洋舰TETRE迎受不明飞行物的大范围攻击，显然，敌方对于所有企图知晓真相的行为和个人采取统一的毁灭方式。激烈的战斗中，TETRE全员筋疲力竭，石状物体再次出现，并且配合敌方战舰完成高速镭射炮组合，一举击毁中央指令部。由于ID00104尚未脱出，巡洋舰以舰身托住崩塌的指令部，高速镭射炮再次发动，TETRE舰身大范围受到摧毁。银枪的驾驶员凯愤怒地以机身冲向再次蓄力的高速镭射炮，同归于尽。舰长再也抑制不住内心的躁动，泪水夺框而出，拖着残破的TETRE驶向石状物体，在巴斯特和雷安娜的嘶叫声中消逝。

STAGE 6 原初

西历2521年7月13日17：10

亲眼目睹了所有同伴的死亡，地球仅存的两个人类：巴斯特和雷安娜，驾驶着银枪战机与石状物体来到了地球的外空间。机器人ID00104通过传送信号鼓励大家：直到最后一刻也不要放弃希望。但是ID00104却不愿意告诉两人他通过残骸的数据时所知道的真相，只是希望巴斯特和雷安娜能放开手来同石状物体作战。人类的命运，真的可以把握在自己的手里吗？

石状物体不断变换着形态，似乎是人类物种几十万年的进化历程，同时，物体不断地向两人传达着似乎是来自造物主的信息。当最终的人类形态被巴斯特和雷安娜彻底击败后，空间开始进入曲轴……

STAGE 1 联结

纪元前100000年7月13日——（具体时间不确定）

时间退回到公元前10万年，菱形石状物体不断向巴斯特和雷安娜传输着各式各样的信号：

"你们是这个世界上第11世的子孙，请用你们手里的银枪摧毁掉你们的灵魂吧……

愚蠢至极的人类……

上帝惩戒人类，决定要消逝这个肮脏的世界……

世界大战，还有那些自认为正义的人类……

现在，已经再没有绿色生命了……

我的梦想，就是在这个宇宙中创造……

巴斯特和雷安娜回忆着战斗时曾聆听到的话语：

"我给予你们生命，因此你们能繁衍昌盛，但是你们却不能明白……

你们必须重复这样的悲剧，为何就视而不见呢……

感受可以感知的，感受无法感知的，其实生命就存在于任何角落……

但是我相信，总有一天，当你们真正理解了自身的含义，共处的日子将会到来……

石状物体再次放出炙热的光线，吞并了所有的一切……纪元前10万年，人类物种彻底绝灭——

《闪亮银枪》的故事到此结束，通关的时候，玩家还能看到先前提到的感动的一幕，20年后，机器人ID00104利用先前拿到的头发克隆再生了巴斯特和雷安娜，当他们在培养皿内睁开眼睛的时候，ID00104也完成了他的使命，耗尽最后的能量而停止机能运作，此时的时间是纪元前99980年5月31日11：00，人类开始了新的时代。

ID00104在最后关闭电源的时候道出了他从残骸数据中得知的真相："命运都是一开始就被注定的，我们只是在重复地做一遍又一遍的事情，我帮助他们重生，他们还会走那重复的道路，只希望人类不要再犯同样的错误……"

从某种意义上来说，公元前99980年即是人类的诞生，而巴斯特和雷安娜也成为了人类最早的亚当和夏娃，10万年的时光，当人类再次挖掘出石状物体，人类会重蹈今天的命运……

事实上，石状物体留下了太多太多未解之谜，到底造物主希望人类明白的是什么？为什么要一次又一次的毁灭不断重复进化的人类？为什么要选择最后人类的重生去重蹈这样的"错误"？如果命运一早就被安排好了，那么今天人类为之奋斗的到底又是什么？轮回，是人类惟一的出路吗？

三年后的《斑鸠》，我们再次看到了最后石状物体的出现，所不同的是，《斑鸠》的梵文世界构筑与《闪亮银枪》有很大的差别，但因为《闪亮银枪》造物主的伏笔，因此我们完全可以理解成，《斑鸠》实际上也是人类10万年为一个单位的轮回，如果《闪亮银枪》是第11世人类的话，或许《斑鸠》会是第12世。井内ひろし（《闪亮银枪》和《斑鸠》的主制作人）在日本杂志采访的时候说到把《闪亮银枪》的主题定为"世界"，《斑鸠》的主题定为"意志"，并且透露了下一个打算制作的主题将会是"未来"。然而造物主给我们留下了太多的疑惑，即使是《斑鸠》的最后，我们也无法理解为什么男女主角还是摆脱不了灭亡的命运？造物主真正的理想到底是什么呢？

我们无从得知，只能断想，造物主对人类发展的不满，成为了一次又一次毁灭这个物种的真正原因。

如果TREASURE把这样的世界观构想比作对整个游戏市场的绝望，把制作者企望制作符合自己理念的游戏与消费群体的冲突比作造物主的不满，把游戏市场比作是我们人类的繁衍生息，那么经历过ATARI SHOCK（雅达利事件）而崩溃过的游戏市场，其下一轮的崩溃又会是什么时候呢？

人类繁荣的背后，却没有办法看到灾难来临的预示，是我们迷失了自己的方向？还是命运之轮必须如此转动？造物主的神话让我们重新审视自己的行为，如果命运不可抵抗的话，我们是否应该先认真理解神的理念是什么呢？

《闪亮银枪》，一个能彻底颠覆我们思考的游戏……如果还有主题为所谓的"未来"的财宝新作的话，我们都希望能知晓真正的答案，轮回的那一边是什么，你，知道吗？

杂记两则

（1）笔者一直都固执地认为，《闪亮银枪》的音乐在STG作品里是数一数二的，浑厚的交响乐与游戏的背景氛围丝丝入扣，完美地再现了《闪亮银枪》"世界"的主题。其音乐制作人崎元仁是实力超强的作曲人，代表作有"《皇家骑士团》系列"全部作品，满分游戏《放浪冒险谭》，还有《最终幻想战略版》（PS和GBA两作），以及即将推出的《最终幻想XII》，《闪亮银枪》在音乐方面的实力也就不言而喻了。

（2）一个不是秘技的秘技：把《闪亮银枪》的游戏光碟放到电脑里，打开名为Furoku的folder文件，你便可以看到角色的原画设定、游戏插图、角色背景介绍和游戏剧本，这对于深入了解《闪亮银枪》会有很大的帮助。



本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

&3DM SMV
www.plumbook.cn

栏目主持 卡伦

动漫NEWS特大号

游戏动漫园

如果抛开橘英雄的选角有些失败的话，《H2》的真人版还是相当不错的，无论是从忠实原著方面还是演员表演方面来说都是如此，安达充的FANS都去看一下吧，应该不会令你失望的。

另外，本期还抽时间看了一下最近炒得比较大的那部《死神Bleach》，感觉还算是值得一看。虽然情节依然是热血少年漫画的老一套，不过完全和新撰组没什么区别的那几位死神队长的个人魅力大概会吸引不少小女生吧。

《云之彼端，约定的地方》荣膺最佳动画电影奖

由日本《每日新闻》主办的一年一届的“每日电影奖”一直以来都是日本电影界一个较有权威性的奖项，而在不久前的第59届每日电影奖上，新海城广受瞩目的新作《云之彼端，约定的地方》获得了最佳动画电影奖，这也令人不得不由衷地佩服这位年轻动画制作人的实力。而最受关注的宫崎骏的《哈尔的移动城堡》则获得了日本电影爱好者奖。





《超级机器人大战 原创世纪》动画版发售日决定

谁都无法否认，虽然每次“《超级机器人大战》系列”推出新作时，玩家都会非常关注将在本作中登场的动画作品，但Banpresto原创的诸位角色以及机器人也已渐渐成为了玩家购买作品的动力，Bandai也曾推出过以这些原创角色为主角的GBA游戏《超级机器人大战 原创世纪》(二代将于2月3日发售)。而在日前，Bandai也宣布了这一系列的OVA动画版《超级机器人大战 原创世纪 THE ANIMATION》第一卷的发售日期。

OVA共分为3卷，其中第一卷将在5月27日发售，限定版价格为7140日元，而普通版则为3990日元。

在此之前，Bandai也曾推出过《魔装机神》的动画版，但因为情节与游戏并无太大关系而遭到了许多玩家的诟病，希望本作能够令Bandai一雪前耻吧。

漫画版《红楼梦》火热登场

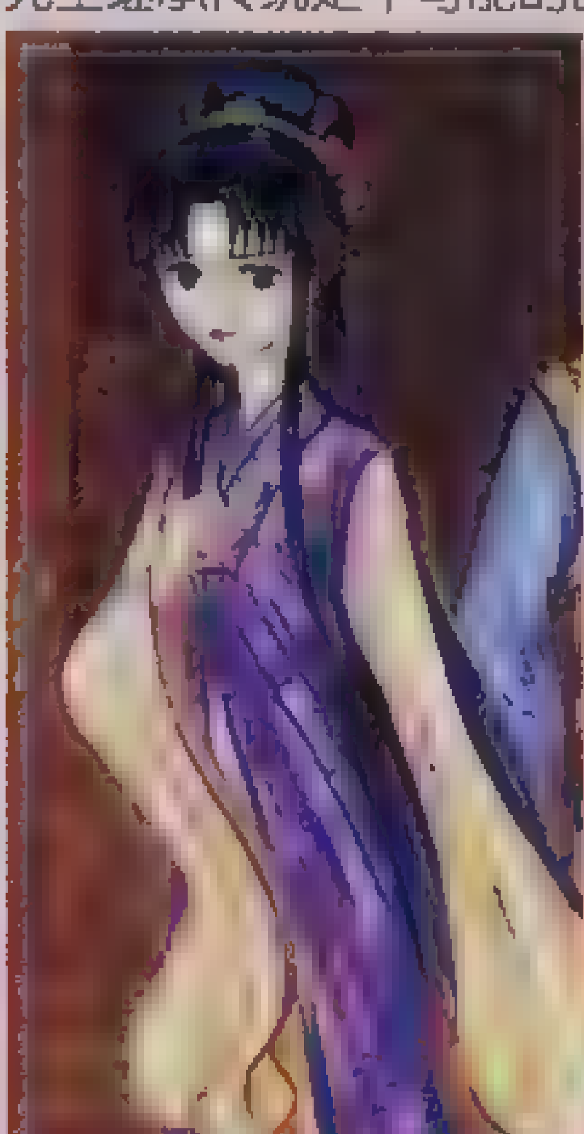
名著人物改头换面引起争议

在历时两年后，中国画报出版社投资百万元推出的漫画版《红楼梦》终于登场了，本书共分为12册，总页数为1200，被称为是国内投资最大、改编篇幅最长的漫画作品。

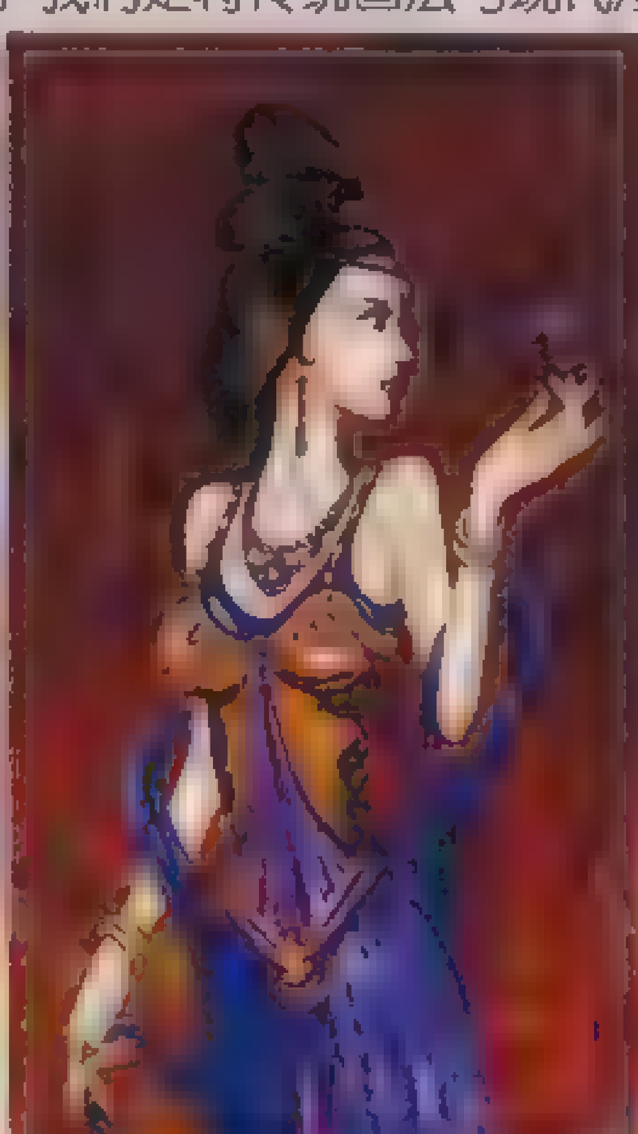
不过，《红楼梦》甫一问世即引起争议，虽然出版社表示，漫画版《红楼梦》无论在内容上还是人物的绘画方面基本都忠实了原著，严格遵循曹雪芹和高鹗原著的情节描绘。但书中紫色头发的林黛玉、袒胸露臂的秦可卿着实让读者找不到《红楼梦》里人物的影子，遭到了众多人的诟病。

在新书发布会上很多记者对此提出了疑问。“这样的读物是否会给青少年造成误导，影响他们对《红楼梦》的真正认识？”“这种变化是否是传统文化在今天的妥协？”诸如此类的问题不绝于耳。

对此，这套书的编绘杈迎升表示：“目前国内漫画产业处在发展阶段，在当下完全继承传统是不可能的。我们是将传统画法与现代漫画技术相结合，适度地改变是为了满足青少年的阅读习惯。”中国《红楼梦》学会会长张庆善认为，可将这种变化理解为大胆的尝试。至于是否会误导青少年，他认为不必担心，因为“不同年龄的人对《红楼梦》的理解是不一样的”。中国画报出版社社长房永明也表示，他们曾做过市场调查，多数青少年对这种变化是喜欢的，但真正的检验要放在市场中进行，如果成功，他们会继续出版其他古典名著的漫画版。



▲虽然是一头紫发，但在形神的描绘上，漫画版中的林黛玉还是相当符合原著的。



▲穿着暴露的秦可卿是最受质疑的人物形象之一。

井上雄彦作品再登银幕

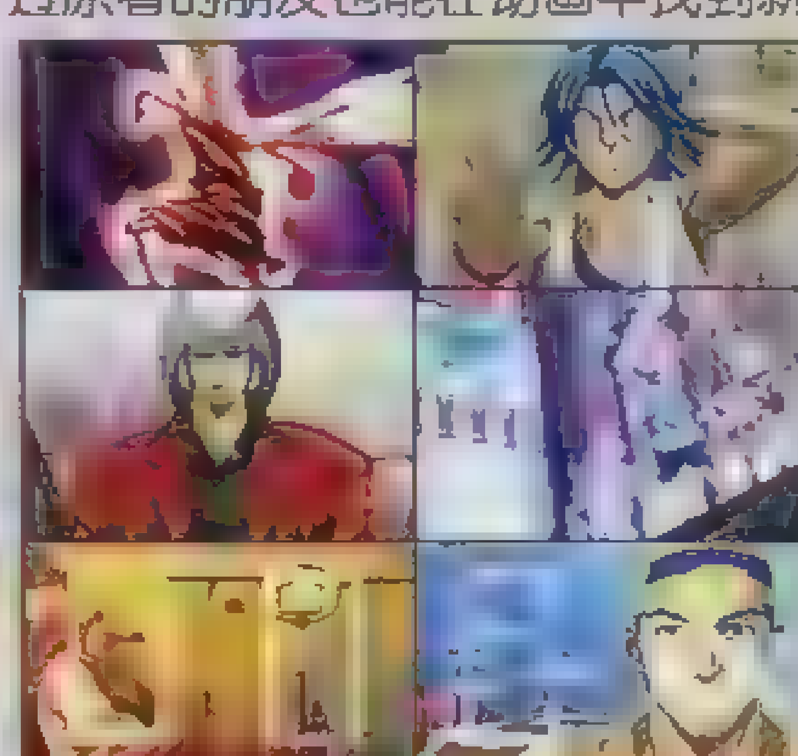
《零秒出手》2月播映

井上雄彦的异类篮球作品《零秒出手》(原名为《BUZZER BEATER》，港译为《宇宙投篮手》)已经确定将会被制作为TV版动画，而在不久后的2005年2月5日，本作便将进行播映。



“2XXX年，在地球诞生的体育运动篮球已经流行于全宇宙。其中宇宙联盟是最强的篮球组织。可是在那里活跃的优秀篮球运动员却没有一个地球人，都被外星人占据着。谜一般的老人吉宗担心地球篮球的未来，用非常优厚的条件去搜罗地球篮球强人，计划组成一支强队打进宇宙联盟。贫穷少年秀吉凭着出众的速度和弹跳力成为了地球选拔队的一员，并且和其他有个性的地球最强的队友们一起以进入宇宙联盟为目标。故事也由此开始……”

以上便是《零秒出手》的大致剧情，本作最初是井上雄彦于1996年个人网站上开始连载的网络漫画，之后又在1997年转到《少年跳跃》上连载。虽然比起《篮球飞人》、《浪客行》、《REAL》等井上的著名作品来说，本作的影响力只能算是一般而已，但动画版将推出的情报还是引起了人们的浓厚兴趣，另外，动画版中还会加入原创的人物及剧情，即使是看过原著的朋友也能在动画中找到新的乐趣。





www.plumbook.cn

《幻想传说》第二卷推迟发售





在去年11月25日，根据著名游戏《幻想传说》改编的OVA动画发售了第一卷，虽然说它对于情节的安排过快导致褒贬不一，但本作的制作水准却得到了社会各界的一致好评。原本第二卷定于1月26日发售，但不久前，Namco却将其变更为了2月25日，延期的理由则是为了更好地提升动画的品质。而随着第二卷的延期，之后原定于2005年3月以及夏季发售的第三、四卷也将进行顺延。

《攻壳机动队》简体中文小说登陆中国



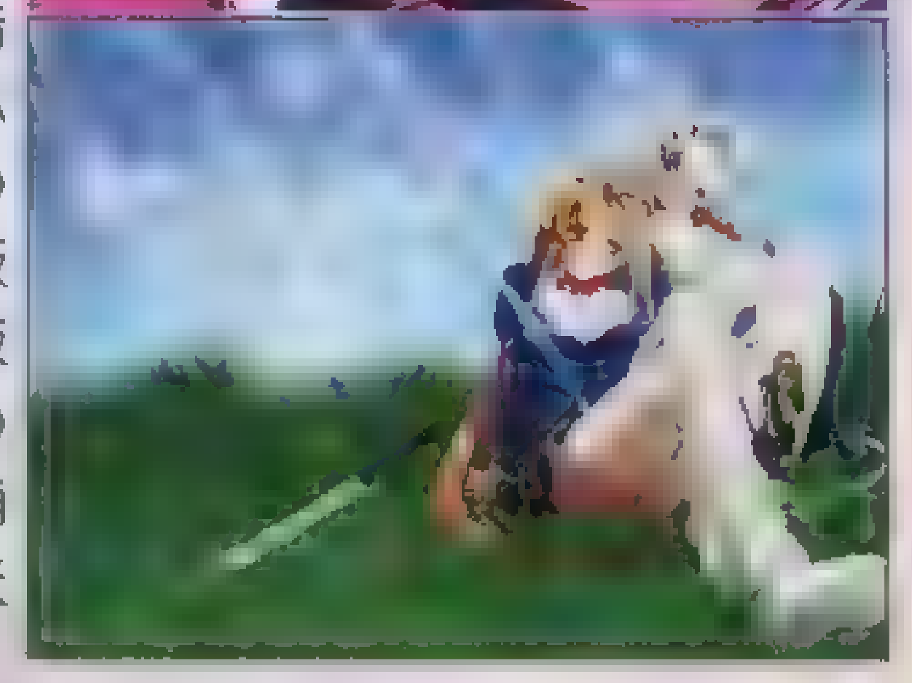


在2004年的《攻壳机动队》最新剧场版动画《无垢》获得极大好评后，这部士郎正宗笔下的经典动漫作品无论是在日本还是在中国都再度引起了人们的关注。而根据原作漫画改编的同名小说《攻壳机动队》也在2005年1月18日的图书贸易会上亮相。小说中的内容为攻壳机动队正式创建后经历的首次大案。小说版共分为两部，上部为《灼热的都市》，下部为《宇宙生化人》，售价都为19元。该作的上部《攻壳机动队 灼热的都市》曾被改编为同名电影，而游戏软件、插图宣传集等也纷纷发表。

本书的作者为日本动漫大师远藤明范，他曾负责过《机动战士Z高达》、《银河英雄传说》、《创龙传》等作品脚本的编写。《攻壳机动队》的小说版并没有耗费大量的笔墨去描写阴暗忧郁的城市街景和美幻绝伦的梦境，而是将重心放在了素子和队员们的协同作战，对正义勇敢的追求，对自身存在的探索，对不同人种生存的思考上。另外，本书的翻译者侯为曾参与翻译日本文学大家川端康成和芥川龙之介的作品，其翻译功底及文笔也为本书锦上添花。

《天上天下》新作登场



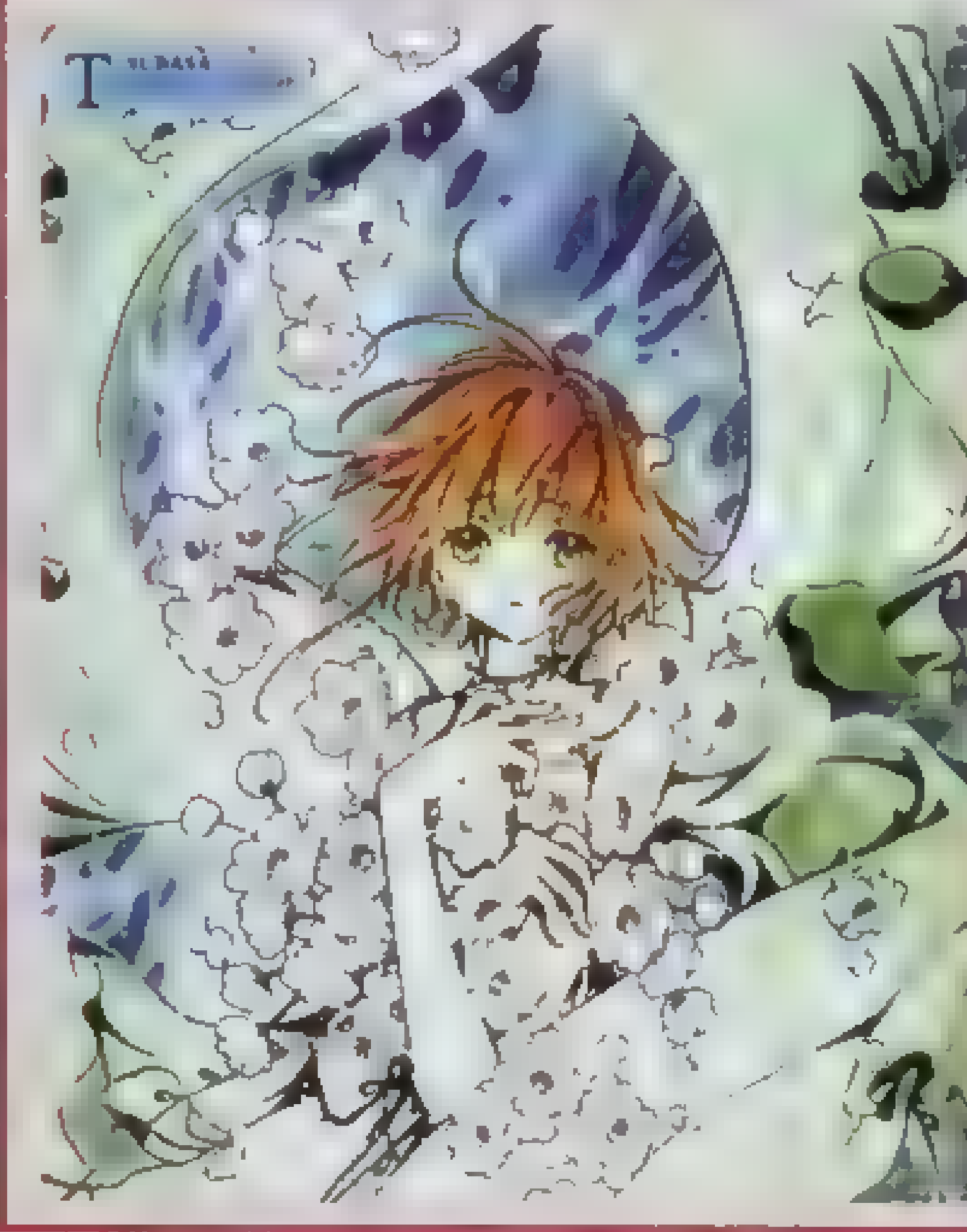


在2004年，大暮维人的著名漫画《天上天下》曾被改编成了TV版动画，虽然说由于画风的变更导致动画版并未引起太大轰动，但动画在剧情方面对原著的完美再现还是得到了不少动漫迷的好评。由于种种原因，《天上天下》动画版只制作了24集，而剧情也只是发展到了“追忆篇”刚刚结束，这令许多人惋惜不已。不过，就在近日，《天上天下》的OVA版动画——《天上天下 LUTIAMTE FIGHT》也已公布了制作计划，OVA版将会延续TV版的情节，而制作人员以及声优也延续了TV版动画的阵容。《天上天下 LUTIAMTE FIGHT》共分为两卷，前篇为《龙拳》、后篇为《萌芽》，而前篇将在3月16日发售，诸位《天上天下》的FANS可千万不要错过了。

CLAMP新作《翼》动画版公布

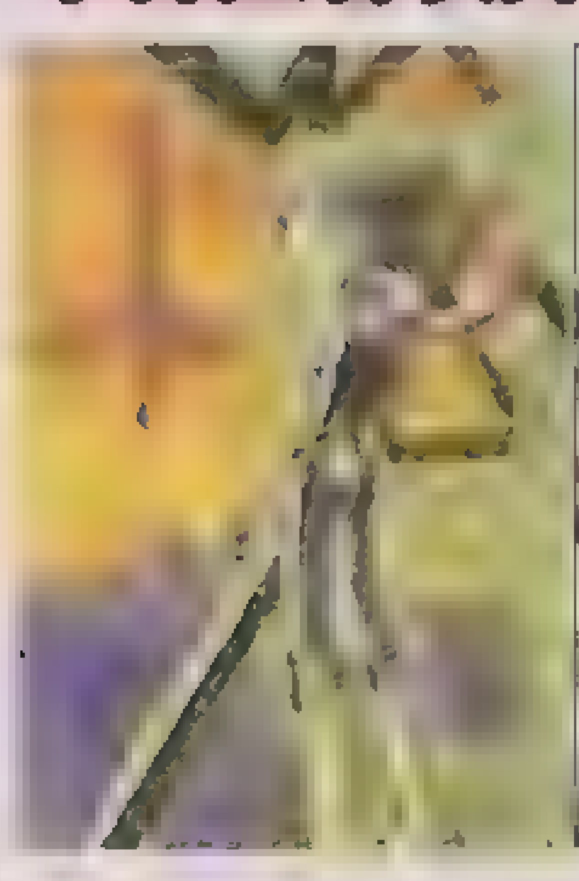
以《X战记》、《魔卡少女樱》、《圣传》、《东京巴比伦》等少女漫画闻名的著名组合CLAMP自从当年的《天使领域》后，便开始对少年漫画领域乐此不疲，那部《人型电脑天使心》更是引起了极大的轰动。而在近日，CLAMP的少年漫画最新作《翼》的动画版也已宣布将于2005年的4月开始播放。

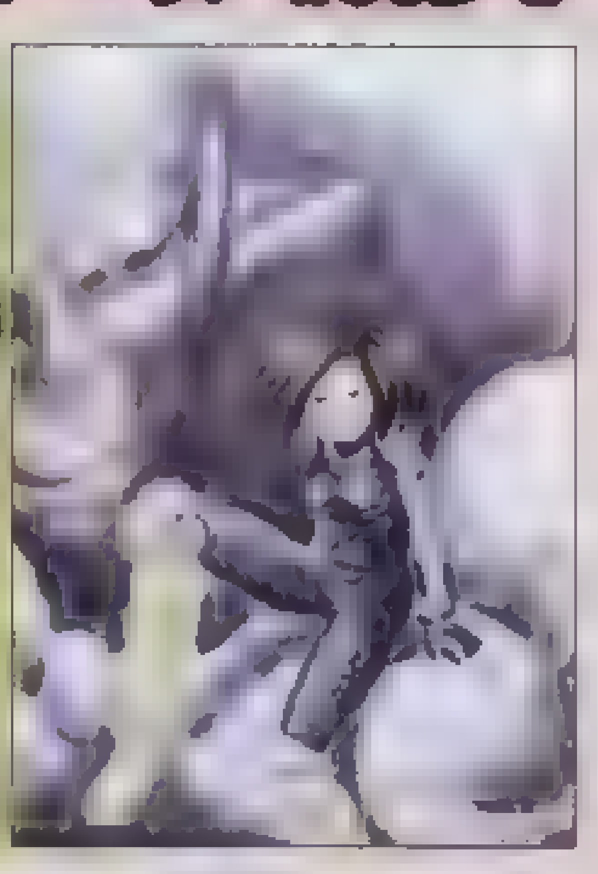
与之前的《CLAMP学园侦探团》有些类似，《翼》也是一部大杂烩的作品，本作的主角为《魔卡少女樱》的木之本樱以及李小狼，不过这次他们的身分可有些不同，小樱在这里变成了玖楼国的公主，小狼则是与小樱青梅竹马的考古学家。而除了他们之外，《圣传》的龙王、苏摩、阿修罗王，《X战记》的有洙川空汰、鬼咒岚、樱冢星史郎，《人型电脑天使心》中的小唧、李子、琴子等令人怀念的角色也将会逐一登场。





卡梅隆首次开口谈《铳梦》





由《泰坦尼克号》导演詹姆斯·卡梅隆执导的IMAX电影《海底幽灵》已于1月28日上映，日前卡梅隆接受媒体采访时首次谈到了他的下一部漫画改编作品《铳梦》。其中最令人兴奋的消息是，《铳梦》中的女主角凯莉将完全由电脑制作！

卡梅隆兴致勃勃地表示，《铳梦》全片都会用真人和CG混合拍摄，要搭景，而且不仅有真实演员，还有虚拟演员。“电影中女主角凯莉就是全CG的，但前期我们会找真人来表演，就像《指环王》里的咕噜一样。演员还没定，但肯定大家都认识。”

至于影片的故事情节，则会主要集中于漫画的前三集，并把前期凯莉、依德(凯莉的养父)、尤浩(凯莉的初恋对象)的故事和后面的死亡球比赛融合起来。卡梅隆称：“原著讲的是某种父女关系，但又有最疯狂的动作场面。我们会尽量让影片争取PG-13级，虽然银幕上可能血光四溅，但血都是蓝色的(片中几乎所有角色都是半机械的生化人)。”

众所周知，作为好莱坞最前卫的技术狂人之一，卡梅隆近年来一直致力于数字技术在整个电影制作和放映环节中的推广。而《铳梦》则给了他实现“下一代电影”的绝佳机会。

卡梅隆说：“几年前我开始发明一套3D摄影机系统，结果发现走上了不归路，就好像你开上汽车之后无法忍受自行车，我现在已经不想再骑车了。问题是：我能不能用现在这套技术拍一部故事片？这背后的关键环节就是数字电影的普及。在未来五六年内，美国会把所有的传统放映机淘汰掉，换成数字系统。然后从美国到欧洲，再到全世界……我们打算在2007年夏天投放《铳梦》，那个时候美国会有1000家数字3D电影院，图像质量跟现在的IMAX差不多，但IMAX放的是胶片，我们用的是数字系统，而且要戴3D眼镜。”

最后，卡梅隆还特意强调说：“无论拍《铳梦》还是之后的什么，我都知道我在为观众拍电影，不是为我自己。”

www.plumbook.cn

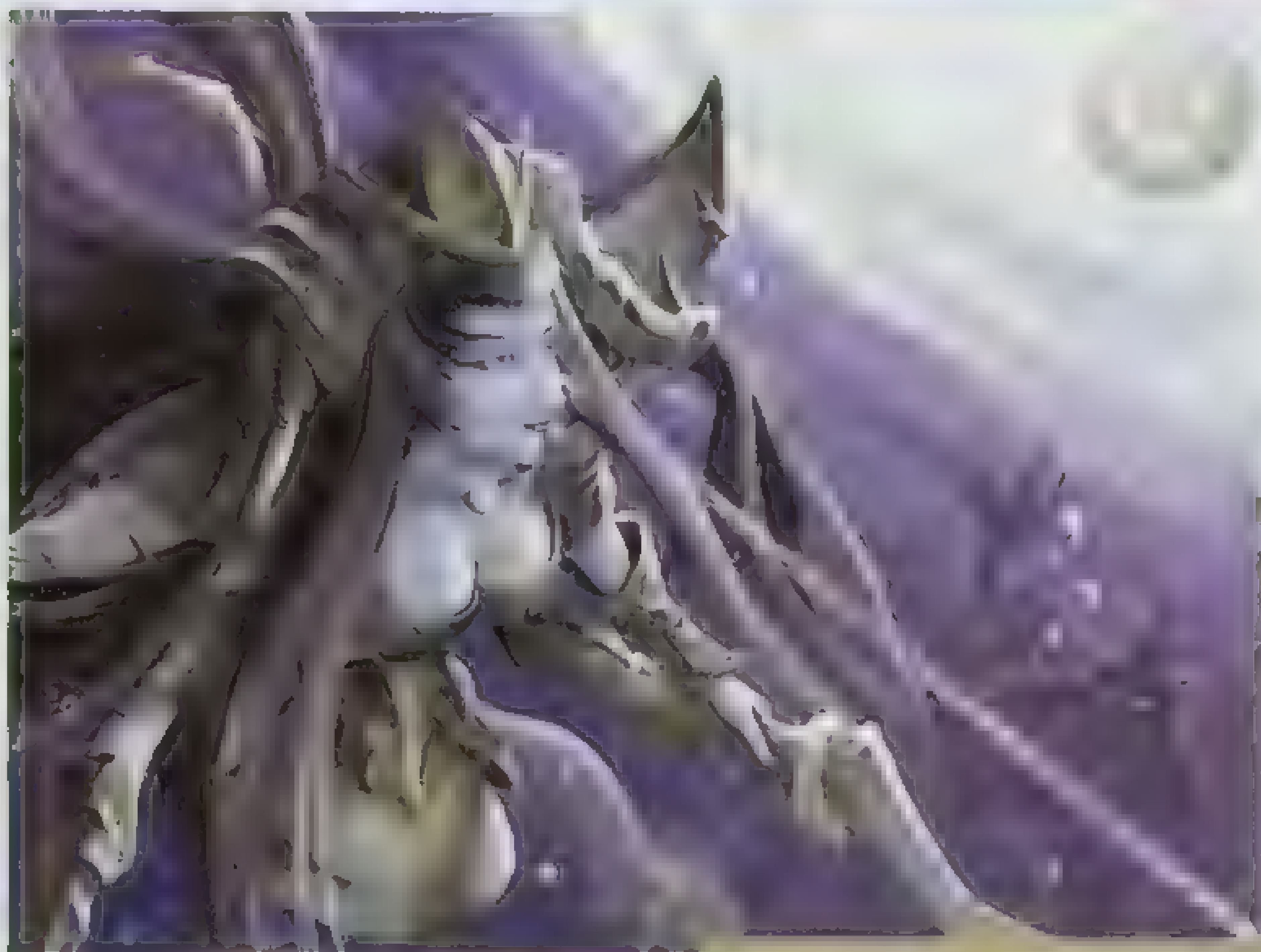
主持人：阿修罗

游风艺苑

GALLERY OF GAMESTYLE

阿修罗的地狱传言

过年好过年好！鸡年到了！不知道大家过年都有什么打算呢？在年前最后几天可以玩到不少好游戏，大家加油吧！过完年别忘了给我们艺苑多投些好稿子哦！阿修罗过年要进京走一趟，从小长在南方的我还没有感受过北方的冬天呢！（幻想中……）



◁重庆·张鑫

◀这是、这是什么？木精灵吗？暗夜精灵？不认识、认不出……反正是一幅画得很出色的画！（吐舌头）



▷无锡·李杰

▽上海·卢琦



▲据说是某国产RPG中的张飞？很少玩PC游戏的阿修罗悄悄路过，顺便对《轩辕剑》和《暗黑破坏神》的新作表示强烈的期待！

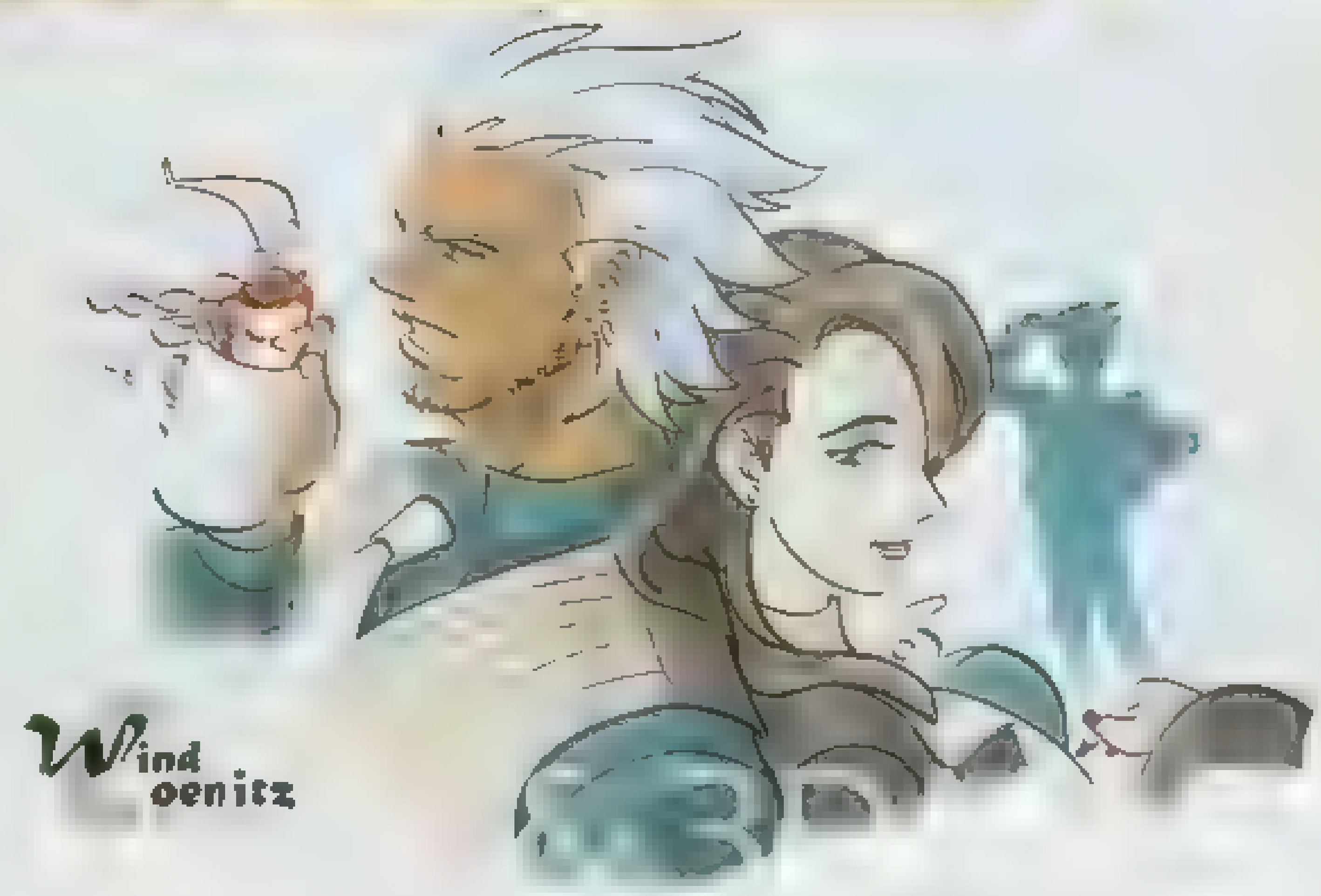


▲构图显得有些空，如果把LOGO放大些再往上去一些，并把突出的左脚裁掉，这样可能就会好多了！

◁南京·KAZUYA

▲这是《攻壳机动队》？阿修罗的眼珠掉下来了！说起来最近看了《新造人间》的电影版，风格也很灰暗哦！不过很精彩！

▷上海·WindGoenitz



▶《逆转裁判》的投稿在国内好像比较少见哦！千奈美那个死人头居然从人家美味的咖啡里面冒出来！不可饶恕！

投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址，Email中也要注明，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后，画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



◀背景的机体比较出色，但是前面的人物就逊色很多了！放在这里可以说从整体上影响了这幅稿件的质量，看来作者还要在人物上下点工夫啊！

◁上海·陈亮

◁天津·Diamondust



▲感觉很特别的一幅画，但是特别在哪里又说不出来……这一期杂志上有大量关于《bio4》的内容，FANS千万别错过咯！

▽上海·蒋捷

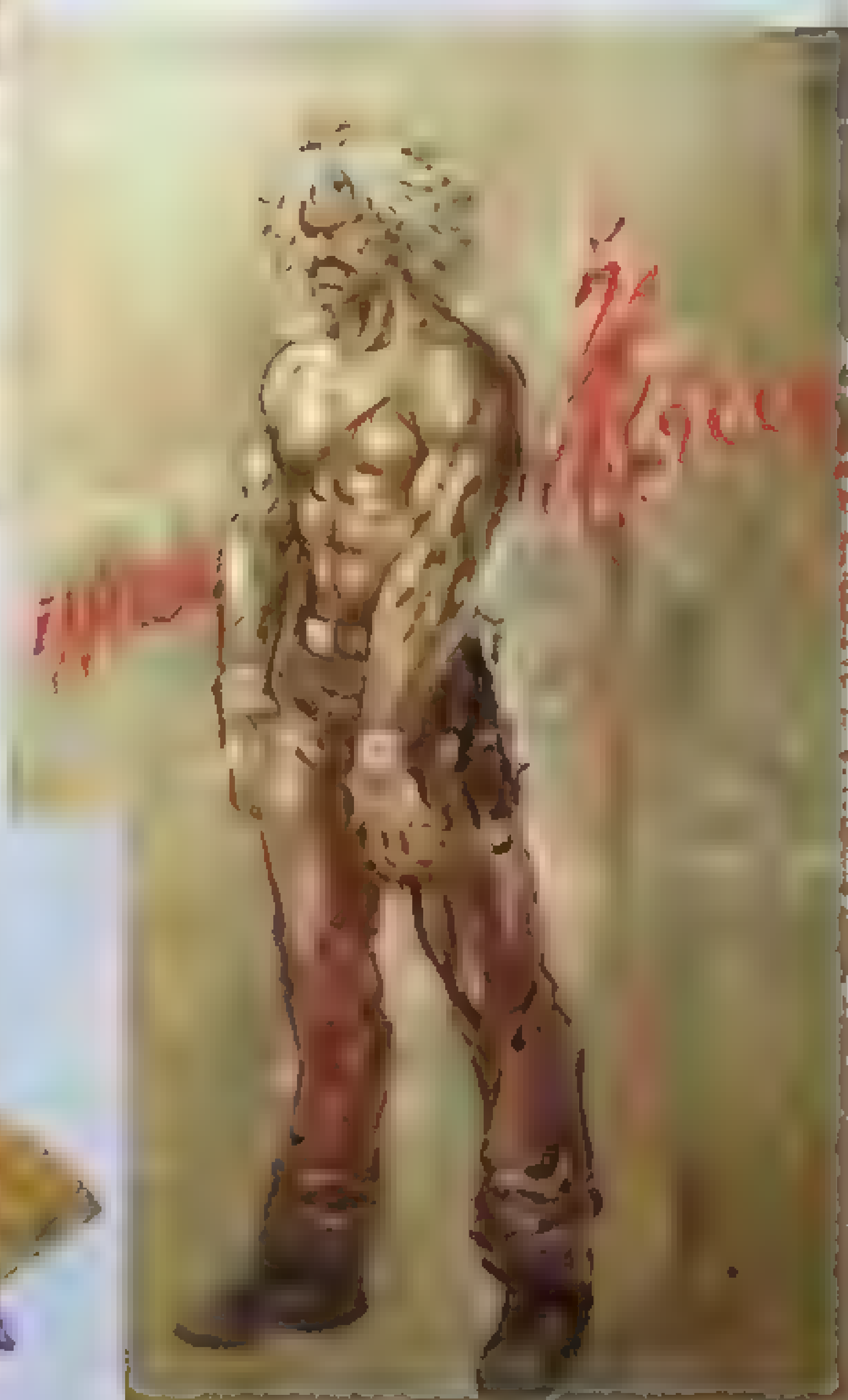


◀上色的方法不错，不过对于人物五官的描绘不是很好，另头部显得很扁！继续加油啊！



▲如同火焰魔神般降临的吕布！4代年后不久就可以玩到了，这一次董卓的武器还是阿修罗吗？（哈哈哈）

△南京·沈波



▲《格斗之王'94》的复刻版大家玩了没有呢？今年没有《2004》，大家也只能先用这个来解馋了吧！

▼硕大的一幅稿件，大到可以用来做封面了！很可惜另外一幅也很出色的稿件不能刊登，真是遗憾啊！

◁武汉·董绍华

◁刑天工作室·一





◀神崎家大小姐已经引退了哦！不知道《樱大战5》的新角色有多少能够让FANS从心底里爱上她们呢？

◁廊坊·西古玛066


故事开始
这期春节合刊，送什么赠品好呢？
对！所以最佳赠品非足球莫属啊！
流汗运动才是男人的王道！
为了足球与友情，让我们一同向夕阳奔跑吧！
咳，作为无双总帅的我，当然建议要送……
曹丕的COS套装！甄姬，我来了！
变身
太猥琐了！
还踢球！
踩
棒棒糖才是最浪漫的赠品，看过《功夫》的有哪个不服？
别以为你长得帅我就不敢打你！
给点技术含量好不好？赠品当然要送索爱T290C，星爷代言的哦！
好呀！来战吧！
我·不·怕！
修罗君在做什么呢？
哦耶"胜寨二人组"又开始火拼了！
用精美便当做赠品，我申请当质检部长，行吗？
画成海报作赠品啊！
……
对了，不如送春丽的手办吧，既美观又有品位！
胡说，若论格斗人物手办的话，皆不及吉光呀！



绘. SADAKO>SILVER 剧本：D·S

祝读者朋友春节快乐！

读编往来

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
Email：ucg@ucg.com.cn
短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770，中国联通玩家发送DC+各类意见到93557770

☆马上就是我们中国人最看重的春节了，在此先给所有关心爱护《游戏机实用技术》的读者拜一个早年！祝大家在新的一年里身体健康，万事如意，想玩什么，就玩什么！

☆一年光阴就这样过去了，《游戏机实用技术》又多了很多新读者。老朋友们已经习惯了一年一度的年酱，不知新读者们对于我们这道传统的大餐有什么意见呢？如果您有什么想法的话，请写信或发Email来告诉我们。

☆1月27日的游戏很多，也不乏大作，可惜这期杂志赶不上了。怪就怪日本人不过中国的农历年吧！作为补偿，年后的杂志不但会包括2月最新游戏的详细情报，也不会放过1月27日的数款大作。再加上众多精彩文章，大家不要错过！



☆2004年是精彩的一年，这一年里出现了太多精彩的游戏，真的是玩都玩不过来。为了方便大家查阅，本期杂志上还专门准备了详细的索引，这样大家想查阅某个游戏的攻略或研究的话，一查索引就知道了。希望大家喜欢！

本期编辑部流行游戏

《biohazard 4》是本期不折不扣的冠军！如果不是因为它是NGC游戏，如果不是因为GOUKI和多边形霸占了太多时间，相信人数还会翻倍。特别是游戏通关后出现的雇佣军模式，更是刺激万分，每次玩的时候都吸引了大批小编前来围观。而1999年的老游戏《女神侧身像》能够上榜确实有些令人意外，一句话：经典就是经典。看来下期流行榜上，同为tri-Ace出品的《凡人物语》必定大受好评啊！

【年末特别加场】稍微细心一点的朋友一定都看得出来，每期流行榜上必有《WE8》，而玩此游戏的人必定是那四人帮：GOUKI、阿迪、卡伦、沙罗。不过在年末评选中，沙罗竟然没有投《WE8》的票。此举令其他三人怀恨在心，三人誓要对沙罗执行家法——在《WE8》的世界将沙罗从肉体和精神上摧垮！没想到沙罗最近一段时间变得超强，经常将其余三人打得落花流水，个中原因实在耐人寻味。

biohazard 4	6人	GOUKI、多边形、猫太、纱迦、卡伦、胜负师
世界足球 胜利十一人8	4人	GOUKI、阿迪、卡伦、沙罗
GT赛车4 中文版	3人	沙罗、泰坦、多边形
女神侧身像	2人	邪魔天使、沙罗

各位敬爱的小编，我很高兴能从百忙中抽出时间来给你们写信……

——广东的陈文峰读者在来信中为UCG提出了许多宝贵建议，不过一开始显然有些紧张。

马修，你这个打《圣魔之光石》有MM死掉而不Load重玩的家伙，鄙视你

——高举女权大旗的赵宇小姐看过马修的小编寄语后如是说。

去年在百度上搜索“游戏机实用技术”，找到15200篇。

今年在百度上搜索“游戏机实用技术”，找到20600篇。

一年过去了，UCG在进步，我也不能落后！加油！

——感谢这位上海的陈阵朋友，让我们共同进步吧！

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～54期、总第56～59期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第76期、总第78～92期、总第94期、总第98～102期、总第104～109期、总第112期、总第113期、总第116～121期，定价9.8元；总第73&74期、总第114·115期，定价19.6元；《游戏机实用技术增刊》（2002年），定价17.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

读编共享区

新版块开张，暂时没想到好名字，就暂时盗用一下多边形的创意吧。^^这个版块的主旨是放一些好东西与大家分享，不光是小编们唱独角戏，也有来自读者们的奉献。大家发现什么想与天下玩家一起分享的好东西之后，就赶快告诉我们吧！

星彩的来历

【武汉 邓智泉】《真·三国无双4》公布了一位新角色——星彩。官方设定说她是张飞之女，但史书上根本找不到这个人。经过在下的反复考证，总算是在古籍中找到了一些蛛丝马迹！特此献上与纱迦和广大“无双FAN”共享！

卢纶 《七夕诗》

凉风吹玉露，河汉有幽期。星彩光仍隐，云容掩复离。
良宵惊曙早，闰岁怨秋迟。何事金闺子，空传得网丝。

贾岛 《送朱兵曹回越》

星彩练中见，澄江岂有泥。潮生垂钓罢，楚尽去樯西。
绩鸟辞沙至，山鼯隔水啼。会稽半侵海，涛白禹祠溪。

厉害！光荣官方已经承认，星彩只是一个虚构的角色。至于她的名字是不是根据这两首诗来的，我个人认为不太可能。毕竟这两首诗就算是中国人也未必熟悉，日本人就更不用说了。但不管怎样，作为蜀汉“惟二”的女性角色，游戏发售后星彩的人气绝对不低！

本期的壁纸推荐



“《荒野兵器4》系列”的音乐和人设向来都是相当出众的，最新作《荒野兵器4》将于3月24日发售。本作加入了很多非常新颖的要素，完全打破了普通RPG的桎梏，很值得期待！现在只要登陆官方网站

http://www.playstation.jp/scej/title/wa4/

点击下面写着“COUNT DOWN プレゼント实施中”字样的图片，就可以下到这张漂亮的壁纸，上面还附带本月的日历哦！另外登陆这个网址，还可以试听本作的主题歌。一起来为新作的发售倒计时吧

©2003 SQUARE CO., Computer Entertainment Inc. ©1993 MARVEL ENTERTAINMENT GROUP INC. ©CAPCOM CO.,LTD. 1999 ... GAME FREAK INC. ... INTELLIGENT SYSTEMS
www.plumbook.cn

编辑部的故事

UCG十八铜人参上



自从雷伊顺利拥有个人形象告别大众脸后，小编众自此增为十八人。在纱迦的提议下，大家遂组成“UCG十八铜人”，整日插科打诨，一时间乐在其中。此情此景无疑使另一名大众脸武将——影像小编萨雷的胸中燃起了熊熊妒火，然而十八铜人天天有功练，一身钢筋铁骨饶是勇猛无比，岂是他能撼得动的？于是，邪恶的萨雷转念动起了UCG御用画师大懒的主意，打算夜袭大懒求得丹青妙笔，顺带挟天子以令诸侯。然则此等鬼蜮伎俩焉能逃过众铜人的法眼？当夜，就在悄悄潜入大懒府邸的萨雷自以为得计之时，忽见眼前一片万丈金光，喊声四起——正是UCG十八铜人参上！萨雷见状不妙正想开溜，说时迟那时快，只听D·S一声怒吼“得罪了大懒就想走？没那么容易！”过后，十八铜人一哄而上将萨雷团团围住，一时间但见拳来脚往，棍起凳落，血肉横飞，险些将萨雷这厮打得就此生活不能自理。常言道，饱思暖，暖思淫，有了萨雷这个负面教材，各位读者一定要引以为戒呀！（正气凛然状）



编辑部绝密档案№0501号

众小编玩的第一款游戏是——

有这么个想法，完全来自于赵欣读者的一封来信，他在信中写道：“前几天跟朋友谈论游戏时谈到各自玩的第一款游戏是什么，觉得很有意思。不知各位小编们所玩的第一款游戏是什么游戏呢，我很好奇喔！”不要说读者好奇，就连小编们也很好奇。经过纱迦一番整理之后，得出了以下绝密资料！

阿迦	《俄罗斯方块》	某国产掌机
多边形	某款操纵坦克的游戏	Game&Watch
阿修罗	《打潜艇》	Game&Watch
铭风	《魂斗罗》	红白机
胜负师	《加油飞机》	雅达利
邪魔天使	《潜艇救人》	雅达利
COJKI	《FONC》	Game&Watch
卡伦	《乒乓球》	雅达利
D·S	《绿色兵团》	红白机
SOUL	《飞狼》	街机
猫太	《坦克大战》	红白机
泰坦	《打潜艇》	Game&Watch
星夜	《1943》	红白机
沙罗	《出租车》	Game&Watch
雷伊	《霹雳神兵》	红白机
JIKY	某爬楼兼躲鸟粪的游戏	街机
纱迦	《加油飞机》	雅达利
马修	某俗称“打鲨鱼”的游戏	街机

众小编中，从Game&Watch和红白机玩起的人各占5席，正好代表了掌机和电视游戏机这两大阵营。很遗憾，在这些将我们带入游戏世界的名字中，有很多游戏的正确名称已不可考（惭愧），不过它们带来的欢乐却是大家永远也无法忘记的。你是否和众小编玩着同样的游戏进入这个五光十色的世界呢？回顾过去是一件非常感动的事情，请记得多与自己身边的玩友交流交流哦！

一句话点评

《真·三国无双4》消息公开，激起了无双FANS心中的一团火，因此相关点评也是层出不穷。本期最佳点评非下面这位姓名不详的北京读者莫属！在此也欢迎大家多多投来精彩的游戏点评，内容题材不限——其实我们游戏人也很有文采的！

写在《真·三国无双4》发售之前

——北京 138XXXX5198

子龙赞	翼德赞
豪胆胸中藏，	蜀中称好汉，
奉先见亦慌。	襟怀纳百川。
顶天男儿汉，	蛇矛掌中握，
敢与日月狂。	豪气盖群山。
长坂单骑入，	桥上一声吼，
曹营七惊忙。	草数将士寒。
随君征千里，	英名播四海，
不愧常胜郎！	威勇万年传！

To 《红侠乔伊》：杂兵：“我明白了，他用SLOW打我！不过我不怕，他杀了一个我，还有许多我！”——黄山

To “《传说》系列”：儿时幻想成永恒，双重宿命未曾忘，仙乐奏响三世界，只盼重生新篇章。——苏州 139XXXX3222

To 《GT赛车4》：何为王道？乃GT也！建议除F1冠军舒马赫和经理让·托德之外所有车手都来玩这世上最强的赛车游戏吧，他俩就回家洗洗睡了吧！——昆明 138XXXX2101

To 《怪物猎人G》：人不学会狩猎就无法得到任何东西，为了得到什么东西，就要用心去猎取——这就是猎人的生存原则。那时我们坚信，那就是世界的真理……——北京 135XXXX9078

To “《决战》系列”：二代孔明天上飞，三代信长统一日本，还和海外某国结盟。那四代呢，是恶搞封神榜还是西游呢？光荣可真是能恶搞啊！——马鞍山 139XXXX1628

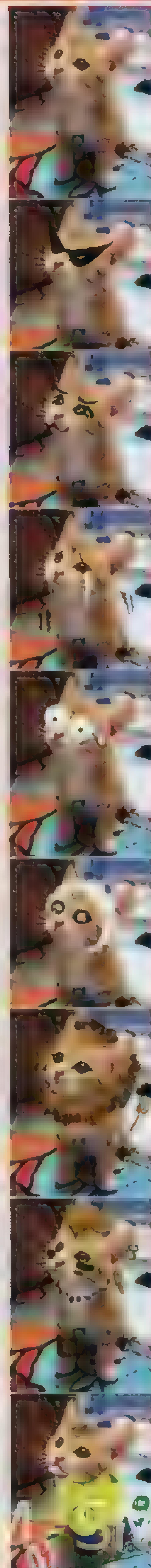
To 《GT赛车4》：自打它发售后我们这儿的汽车学校差不多都快关门了。——上海 丁子寅

To 《活剧侍道 西部武士》：东方与西方的碰撞，传统与现代的对抗，刀剑与枪弹的来往，原始而爽快的释放！——雪泥

To 《摔角玫瑰》：把战斗搞得缩水，把泥巴搞得唯美，把女友搞得野蛮，把自己搞得气馁。——雪泥



昨夜看书过重，醒后颇有感触。当今业界颠覆，索王[illegible]一度，NDS屏幕可触，PSP功能恐怖。欣然前往小店，身上[illegible]五，无奈奸商太狠毒，漫天要价毫不顾。可恶可恶，端起[illegible]，以消我心头之怒。——常州风间仁



www.plumbook.cn

牡丹江 刘延飞：本期特稿相当丰富啊！第一篇相当详细地介绍了2005年业界的大举动，还以调查形式分析了次世代主机的动向和人气，令刚刚目睹完2004年商战的我们似乎嗅到了一丝硝烟。而随着社会主义的进一步发展和市场经济的进一步完善，人们的精神文明和物质文明都有了显著的提高。碍于JS精神文明的反向发展，尽管购机指南曾不止一次地以多种形式出现在杂志或赠品上，它的更新版出现在2月B上还是很有必要的。

2004年五一节前曾做过一次购机指南，事隔大半年后再次推出的这个购机指南虽然目的一样，不过字数却少了。其原因很多很多，不过现在的市场更加成熟、更加正规是事实，小神游SP的到来更是给了大家信心。期待今年的行货版PSP或NDS！

youken：本人对胜负师不放美女图有些看法！据英国一份医学杂志报道，男性每天凝望漂亮的女性几分钟，可以平均延长寿命4至5年！研究人员耗时5年对200名男性进行实验，发现每天都能凝望漂亮女性的男性血压相对较低，脉搏跳动较慢，心脏疾病也较少。研究显示男性彬彬有礼地凝望美丽的女性，就好像是欣赏美丽的风景一样有助身心健康。虽然男性突然见到美女会自律神经亢奋，出现脸红心跳、手脚冰冷等现象，但是每天都能见到美女，会使脑中产生好的情绪记忆，让情绪中枢保持稳定状态，能减低心血管疾病或中风的风险。

好可怕的来信啊，胜负师看过此封信后深感自己罪孽深重，不过迫于女友的“淫威”，不得不出此下策，还望大家原谅。幸好现在我们还有POP'IN时尚别册，其实每期别册中出现的美女图都是胜负师提供的。比“小编寄语”里的豆腐块看得更过瘾吧？

泉州 136XXXX8080：各位不厚道啊！三位新小编的Q版形象都画出来了也不通报一声！不过我想说的是杂志的赠刊如果要长期办下去的话，最好加上刊号以便收藏与日后查阅。

确实忘了通知大家一声，该打。看在这三个Q版画得很可爱的份上，请大家原谅吧！互动信箱用超Q版小编形象随意贴也正在策划中……

上海 136XXXX3945：真希望Capcom出一款成步堂大战宋世杰的游戏，辩护方：成步堂、哥多、千寻，检控方：宋世杰、方堂镜、狩魔豪。

当初在东京新闻发布会上对星爷出言不逊的小川直也，看过《功夫》之后竟然跪地请求星爷原谅，可见《功夫》在日本的受欢迎程度。说不定哪一天就会推出一款这样的游戏哦！

柳州小读者：妈妈住院了。以前我在家玩游戏她都会在旁边看，还不时给点意见，可是现在……我现在每天都要去医院照顾妈妈，真想把PS2带到医院让妈妈也开心一下，可是医院有规定。好希望妈妈快点好起来，回家和我一起闯过一个又一个难关……对不起，和你们说了很多废话，最后祝你们新年万事如意。

看到这封来信，心情沉重。你有一个通情达理的好妈妈，这可是很多玩家所梦寐以求的。在此祝愿你的妈妈能早日康复！

南京 139XXXX1828：为什么拉斐尔和卡桑德拉可以乱入《扣杀球场 职业锦标赛2》，而御剑和索菲蒂娅就不能客串《换装迷宫3》？

其实不客串更好，出了还得玩还得买。这年头，老老实实做游戏的厂商减少啊！

北京 sasunme：人人都说“新年新气象”，2005年了，这赠品是不是也得来点新鲜的呀？海报虽然好，但也禁不住老送啊！嘿嘿，大家想想吧，相信小小赠品是难不倒我们“十八罗汉”的！（这里包括了掌机王的新到小编雷伊）

呵呵，您可真细心，虽然有形象的小编已经凑成了“UCG十八铜人”，不过您却算漏了影像小编萨雷哦。这样吧，等哪期有机会我们就把多出来的萨雷当赠品送出去，望您笑纳。（笑）

郑州 伍尧：在同学中有一些人以为GBA SP就是次世代主机，还夸夸其谈说：“SP兼容GBA的卡”。我的天……还有个同学对我说最近晚上很忙，总要玩SP到很晚。我问他什么GBA游戏这么吸引他时，他还更正说“是SP不是GBA！”得，跟他说也是白说，就不打消他玩“SP”的热情了。

也不完全是你同学的问题，有可能是JS在推介商品时从中误导。记得前些年PSX发售时，就有个别电玩店打出了“PS3好评发售中”的旗号，至于有没有人上当便不得而知了。

北京 赵宇：强烈建议多用帅哥作封面，与美女的比例最好维持在1：2。我知道女读者与男读者的比例应远远低于1：2，但物以稀为贵，珍贵生物的建议绝对要重视，对吧？一年十二个月要是能见到十二个帅哥是何等赏心悦目啊！

美女的意见我们当然要重视啦，但毕竟UCG的读者们还是以帅哥为主，考虑到同性相斥的可怕力量，封面选材自然要慎之又慎……不过，为了维护赵宇小姐等女性读者的审美权益，帅哥封面也一定是要有的。譬如这期合刊，封面上一共有十八个帅哥呢，足够您看一阵的吧？（笑）

上海 胡文莉：近期Xbox上的《街霸》出了，真的很好玩。特别是对应Xbox Live这一点尤为出色，我每天都可以找到人对战，实在太爽了。不知为什么《街霸》还不出4代呢？这么经典的游戏，不会就这么没了吧？

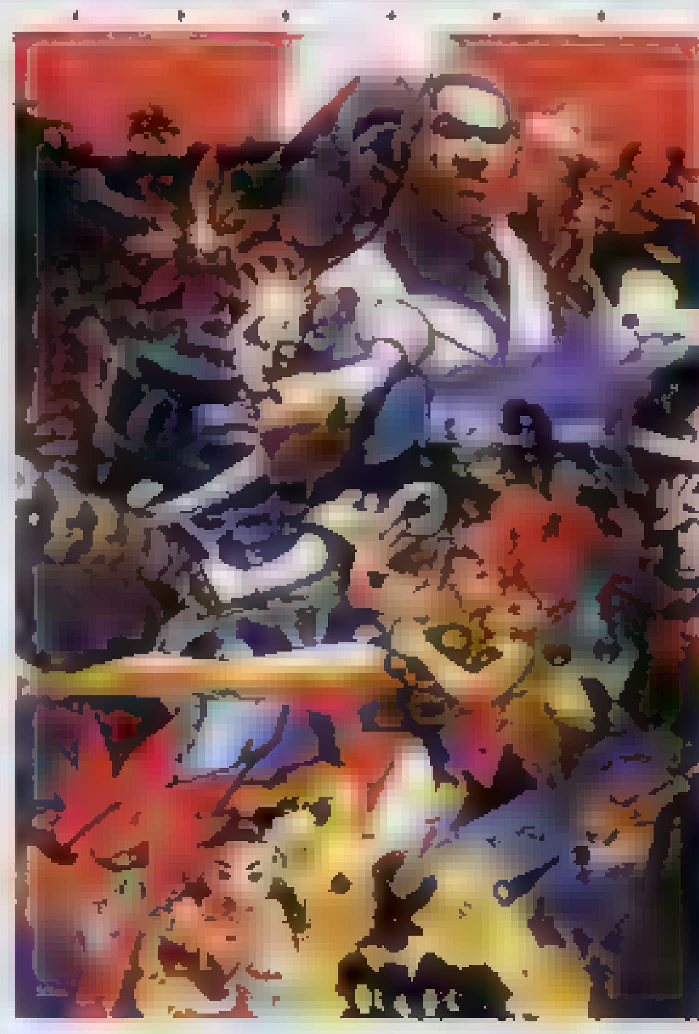
小编们也很纳闷啊！都已经过去七年了，还不见最新作的踪影。但现在《街霸》之父船水纪孝也离开了Capcom，看来这个愿望是没办法实现了。Xbox Live确实好，上网比PS2方便多了，难怪Xbox在北美还有这么大的市场。

每期一猜



英文游戏名： The Punisher
中文游戏名： 惩罚者
机种： ARC
厂商： Capcom
发行时间： 1993年4月22日
图中角色： Guardroid & Bonebreaker

为了唤起大家的回忆，上期的“每期一猜”故意选择了一个国人相当熟悉的游戏中的BOSS角色，果然有很多读者都认出这是什么游戏，不过其中不少人都把厂商和英文名说错说漏，实在可惜。此次的奖品最后由上海的金海俊和河北的王同庆获得。



本期的“每期一猜”，要求大家说出此图是什么游戏的插画，除了说出中文名称和英文名称外，还要说出推出年份和制作厂商。答对的话就有机会获得小礼物哦！

机战趣味台词征集最终话

终于到了圆满结束的时候了！一些读者来信表示，虽然自己不怎么玩《机战》，不过大量的恶搞台词还是令人捧腹。据说神游正在汉化《超级机器人大战64》，由于很多动画在国内并没有正式放映，所以汉化的难度相当高。不管怎么说，只要它推出，就是史上第一款正式由官方汉化的《机战》作品！

全人类都适用的超必杀技台词： 把生产搞上去！把人口降下来！（武汉 138XXXX3516）

被击爆时的豪言壮语： 即使你击碎我这台机体，我也有后备的！因为我有赞助商！这不是你们这些平民角色可以比拟的！哈哈哈……（玉田上坎 赵洋）

敌方自爆台词： 就烦你们这些自爆的，一点技术含量都没有。（武汉 139XXXX3055）

己方自爆台词：（东北人版）俺们那嘎都四机器吟，俺们那嘎打架不要命，俺们那嘎说爆就自爆，俺们那嘎都是邱少云。（武汉 139XXXX3055）

食神版反击专用台词： 你得罪了方丈，想走？（福州 刘全）

对付可以一招击毙的敌人： 你已经死了！（天边的风）

底力LV9发动时： 燃烧吧！我的小宇宙！（萨家培）

对敌方ACE机师时： 杀一个高手，总比杀一百个人来的容易！（香港 陈Lric）

超强气机师专用台词： 我打你应该，不打你悲哀！（江苏 周劲）

MAP武器专用台词： 烟火时间！票价就是你们的小命！（137XXXX2879）

全灭练功流专用台词： 流派——全灭练功流！我眼中发出欲望的光芒，为了你手中的零件和金钱而发出怒吼！快把经验拿来！（Golden F）

趣味台词征集特别奖： 谁来教我怎么操作啊啊啊啊啊啊！（北京 王礼）

www.plumbook.cn



朝阳：最近外传好盛行啊，"无双"出了"战国"，"铁拳"出了"尼娜"，"DQ"也加入了"富豪街"，就连"六人行"都出了"乔伊"，这还不提"FFX 2"，要不要考虑做个特企啊？

此乔伊还非彼乔伊哦！其实说白了这都是为了一个字："钱"！看看这些作品，都是以一当十的大作，就算是把名字拿到东京当铺去当，也能换个几十上百万日元。不过正因为名气大，所以轻易不敢出一款新作，也不敢对系列的风格进行大改。挂上外传之名后，就可以尝试各种全新的方式，而且又能利用原先作品的人气大捞一笔。要论目前最枝繁叶茂的作品，当然是《最终幻想Ⅶ》了：AC（《再临之子》，DVD）、BC（《危机之前》，手机游戏）、CC（《危机之源》，NDS）、DC（《地狱犬之挽歌》，PS2）……再过一年说不定就可以排到LC了吧？

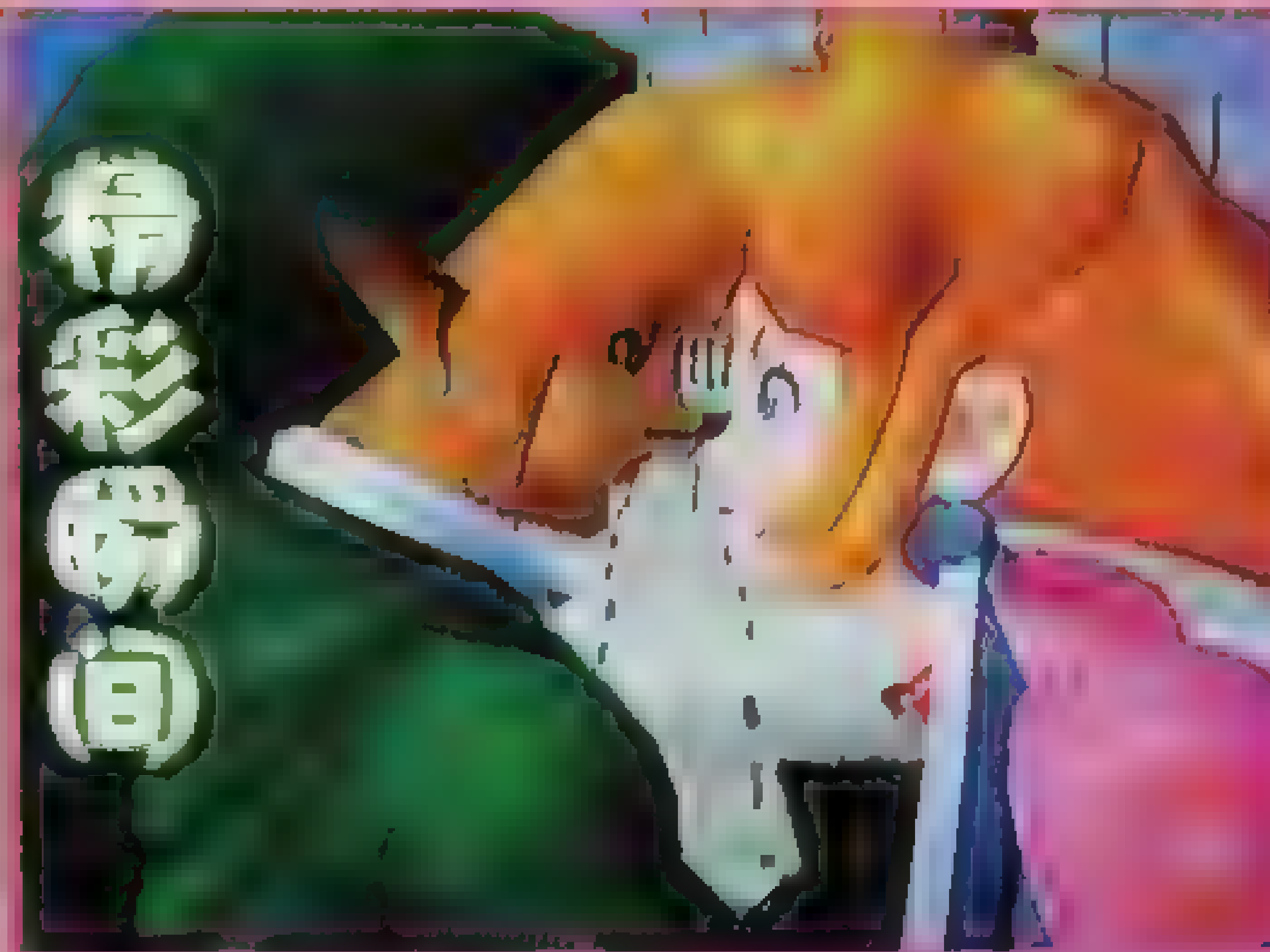
吕猛　我从1月1日开始打《GT赛车4》，现在游戏已经完成了28%。个人感觉繁体中文版的界面BUG比较多，如"大峡谷 逆行 逆行"重复逆行了，还是"90年代前旧车"和"90年代后旧车"也颠倒了，估计是太赶时间了！

这些错误在中文版上市之后马上就被玩家发现了。不过像《GT赛车4》这样的超大作，有中文版就不错了，所以这些小错完全可以忽略不计。事实上翻译向来都是日版游戏的一大顽疾，不要说中文版，很多大作的英文版都翻译不好，像Square当年的《FF Ⅵ》美版翻译水平就被美国玩家大大地取笑了一顿。而且就算是日文原版，其文字中的错误也是屡见不鲜的，只是因为我们看不出来而已……想想每个游戏中都必定会出现的各种BUG，出现这方面错误也在情理之中啊！

湛江 136XXXX1511：玩了《义经英雄传》以为是《源氏》，回班上对N个冈本"粉丝"宣告《源氏》横空出世，结果他们玩后回来用虎牙破斩＋秋沙雨＋骤雨双破斩把我……

不知最近一段时间是什么日子，有N个根据源义经改编的游戏推出，而且日本也即将推出相关的影视作品。哪位玩家要是知道个中缘由，不妨来信指教。在这些作品中，最令纱迦期待的就是冈本吉起的《源氏》了。从TGS展上的试玩情况来看，初玩《源氏》觉得相当一般，但多玩几遍，便能体会到游戏的独特魅力。玩的时候就仿佛在玩一个很久以前就玩过的游戏一样，绝对值得期待啊！（如果把当年的《快打旋风》、《吞食天地Ⅱ》算上的话，也的确是很久以前就玩过冈本吉起的游戏啦！想必很多人都和我一样吧？）

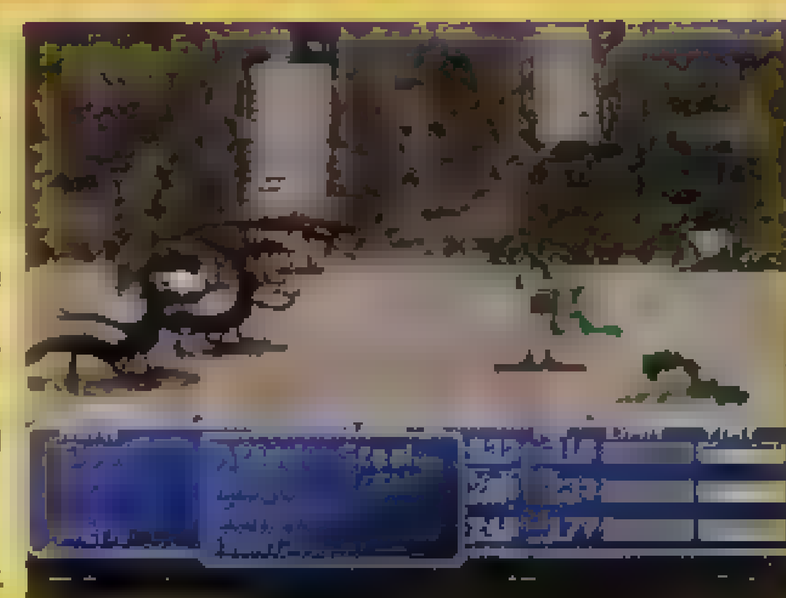
精彩瞬间



▲深情凝望的林克和碧奇公主——摄自《任天堂全明星大乱斗DX》。

在玩游戏的过程中，经常会出现一些非常搞笑的画面。请不要让这些笑料就此流失，把它截下来寄给我们，让所有的读者都为你天才般的摄影技术发出"会心一笑"吧！

部分读者　上网时经常能看到某些文章的句末会附上一个orz，实在不知道这是什么意思，请做过网络用语大揭秘的纱迦解答。



这个词表示跪倒的动作，具体意思就有很多种了，得根据具体情况来看。为什么会是这个意思呢？其实原因很简单，请把orz中的r和z尽量靠拢，看起来是不是很像一个人双手伏地跪在地上呢？（提示：把o想象成头。）如果你还是不明白的话，就看看这张图里的艾莉丝吧！

下期是《游戏机实用技术》2005年4月A 总第124期

春季商战大作频发！最强攻略战线展开！

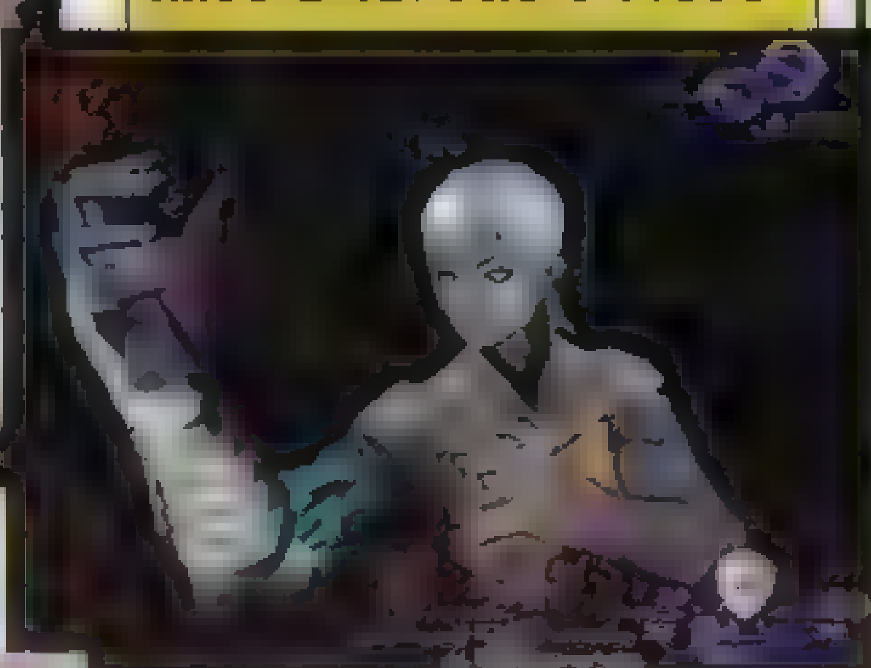
真·三国无双4



鬼泣3



数码恶魔传说 天魔变2



罗马之影



凡人物语



超级机器人大战OG2

过年回来看什么？



四大看点尽你兴！

最实用的重点游戏攻略研究

海量2005关注作品最新情报

娱乐性满点的游戏综艺SHOW

注重内涵、生动有趣的特稿

Gamehal 游戏之月精华所在

www.plumbook.cn



小编寄语

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！

LIKY



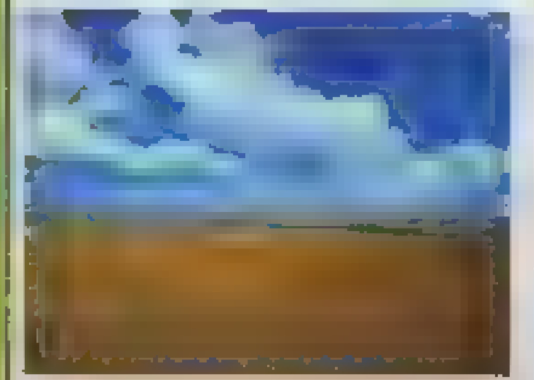
◆春节将至，先给大家拜个早年，祝大家春节快乐！

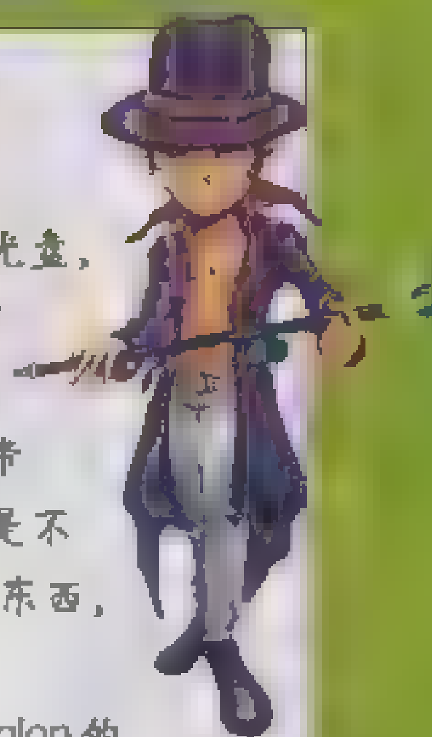
◆每年过年回家都要为两个难题发愁，一个是回家车票难买，另一个是礼物，目前第一个难题已经在多边形同志的热心帮助下解决，另一个难题还在发愁。

◆前几天在一次朋友聚会中，好好玩了下一个朋友的NIKON D70，唉，"中毒"了。单反果然是消费级DC不能比的，无论是对焦速度还是功能还是成像都让我的G5无地自容啊（当时我都不敢拿出G5来），用"标头"拍人像的效果，那背景虚化效果真是赞……看我中毒的样子，朋友语重心长地提醒我："这是不归路啊！玩上了单反就要不断给镜头"烧钱"了！"。嗯，是啊，所以我暂时还是捧着自己的小破G5知足吧。



泰坦





◇给各位玩家拜个早年！

◇原版Windows XP彩盒版附赠SP2升级光盘，1650元。这和一套豪华限定版游戏的价钱相当，但是Windows天天都在用，可以一直用好几年，算起来应该没有哪款游戏这么经玩。但是从前玩过的许多游戏都带给我难以磨灭的感触和美好的回忆，为什么用了近10年Windows却还是不以为然，动不动就跟它发大几呢？也许我们对于依赖惯了的必不可少的东西，反而不会去珍惜，更不愿为了它去破费……

◇微软前几天（1月14日）发布了Windows Longhorn图形引擎Avalon的CTP Release SDK（可以配置到VC# 2005 Express Beta1中，我写了几个小玩意儿），Channel 9也随即放出了Avalon 3-D技术预览，目前无限期盼Longhorn Beta1。我有预感自己热衷于技术的日子快要过去了。另外，更希望《FF XII》早日推出！

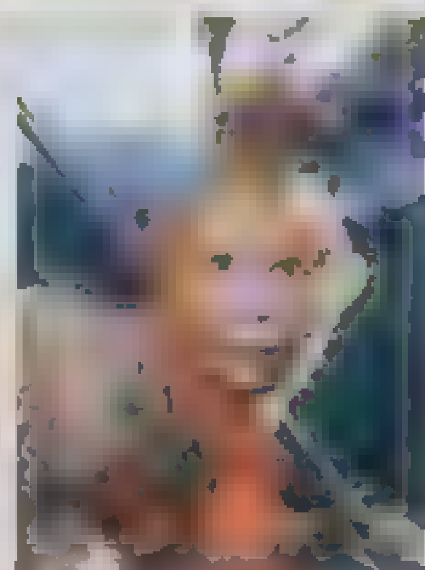
阿修罗



在做特稿的时候居然不小心找到了《西游记》的歌曲，听得好过瘾！好怀念当年的感觉啊！狂听一个下午之后引来周围无数诡异的目光。

今年打穿的第一个游戏居然是Xbox的《旧共和国武士2》！别的不说，剧情和系统真是不错啊！拿着光剑剁黑武士的感觉真是很HIGH啊！

又从头把《BASTARD！！暗黑破坏神》看了一遍，再次感叹这是神作！同时背地里诅咒奇懒无比的作者一百万遍！



▲猴年过去了！传说中的"游戏鸡年"来了！

过年！过年！2005会是一个漂亮的年头！相信所有玩家都在等待新主机的消息吧！大家和我一起祝愿今年的游戏个个都好玩吧！

D·S



〓要知道，过年其实是件很痛苦的事情，那如潮水般汹涌而来的美酒佳肴对肠胃而言是非常严峻的考验。临回家前抽了张塔罗牌占卜，牌面赫然是正位的"节制"，看来冥冥中自有天意……

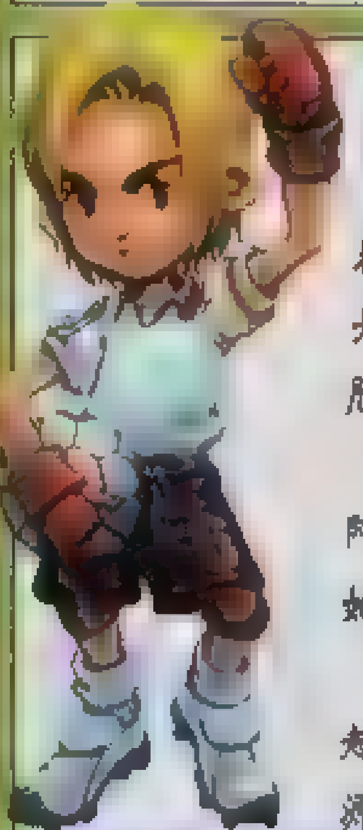


▲他们彼此深信 是瞬间迸发的热情让他们相遇 这样的确定是美丽的——《向左走，向右走》

〓制作本期的生肖特企前，为了实地考查而去野生动物园逛了一圈，那种回归大自然的感觉令我沉醉其中。不过途径猛禽区时颇为不爽，或许是下午日光正足的原因，狮虎豹熊都龟缩在荫蔽处不肯出来亮相，一点职业道德都没有(>_<)

〓【我往前飞飞过一片时间海 我们也曾在爱情里受伤害 我看着路梦的入口有点窄 我遇见你是最美丽的意外】——《遇见》（孙燕姿）

阿迪



1.在欣赏过《H2》电视剧的第一集后，个人觉得国见比吕和古贺春华的扮演者其气质还是相当贴近的。要说谁最不像的话，阿迪认为是橘英雄。因为他的笑容略带点痞子气，和原著漫画中憨厚爽直的笑脸完全不搭边嘛。

2.贝克汉姆的自传《我的立场》，相信许多球迷读者都已看过了。阿迪却因为工作忙碌迟迟未能去买，托一位特别的人的福，非常谢谢她。2005年第一份礼物就带给我如此的惊喜。

★春节就要来到了，这意味着忙碌了一年的人们终于可以聚在一起开开心心地团圆。在此，阿迪祝广大读者在新的一年里学业进步、财源广进。

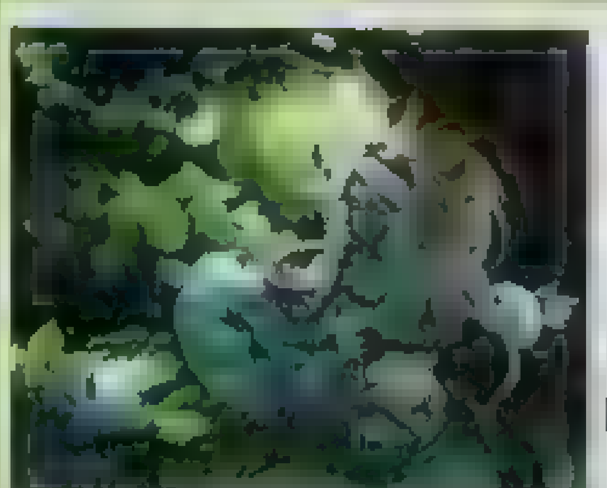
星夜



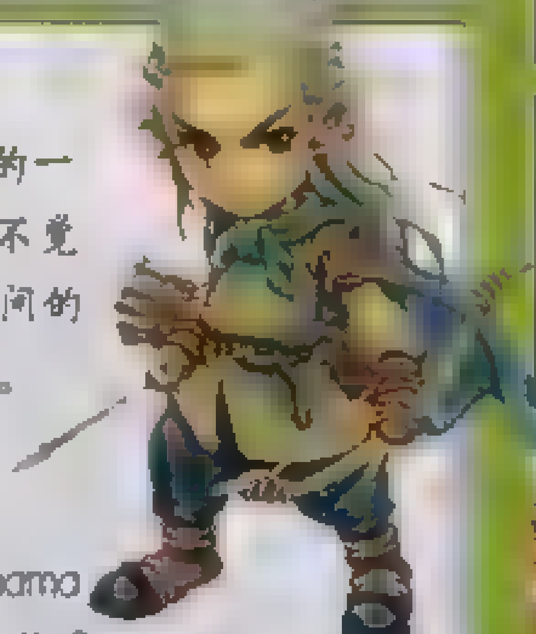
★相信不少读者在拿到这期杂志的时候正数着压岁钱偷着乐吧？星夜这次回家也要给小朋友们发压岁钱了，本来很瘪的钱包也要再次瘦身。加上走亲访友的贺礼、吃喝玩乐、来回的机票……来年回来的时候恐怕金钱值已经降为零了。不过难得回家一次，又是过年，当然要尽兴才行啦！也希望大家都能多收点压岁钱，吃饱喝足补充HP、提高攻击力，买上最漂亮的衣服提高防御力，过上一个快快乐乐的"游戏鸡年"！

★个人认为在《真·三国无双4》中星彩的美貌在貂蝉之上，当然，这可能是因为大家是一家人的缘故。据纱迦考证，星彩是星夜失散多年的妹妹……

猫太



▲网友A姆的手绘作品，真想在这种幽静的环境下玩玩掌机看看呢。



★先在这里祝各位读者在新的一年里能快乐地度过每一天。不知不觉的来到编辑部已经近一年了，时间的流逝速度实在是不能小看啊。Life is short, play more!

★最近越发喜欢看《Keroro军曹》了，时刻充满着恶搞。Tamama二等兵的声优小桜エツ子的声线就是王道。当你工作压力大时，看看这一类轻松的动画，会心的一笑是放松的最好方式。现在看日本动画时会不自觉地收集里面人物的口头语。

雷伊



■第一次在杂志上写小编寄语就碰到新年合刊，真是幸运啊……雷伊在这里向大家拜年了，新年拿的红包多，不过2、3月发售的游戏似乎更多……

■《凡人物语》主题歌《FORTUNE》的PV大红色的色调倒是满符合新年气氛的。雷伊虽然平时非常喜欢听一些J-POP，不过说实话对玉置成实的歌以前都是相当抗拒的（猫太：一看就知道是没看过《SEED》的人），然则这首《FORTUNE》却一听就喜欢上了。人总是在不断接受着一些原本不能接受的东西，不是么……

■雷伊的2004年关键词：PSP、《在世界的中心呼唤爱》（电视版）、绫濑遥香。

GOUKI



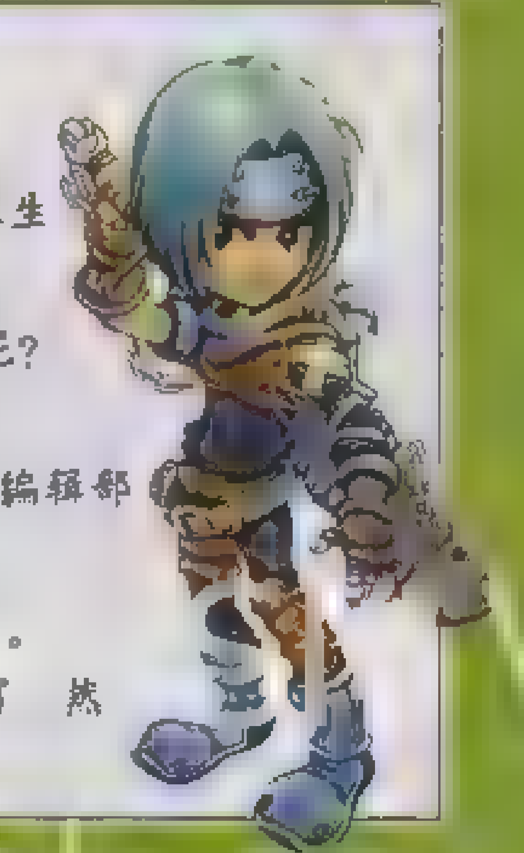
●大家拿到杂志的时候，很快就要过年啦！祝大家春节红包拿得多多的！

●终于又有新的小编形象了啦！新的形象左手拿着搖杆，以示下决心苦练3月份某游戏之决心。

●《biohazard 4》果然没有让我失望。虽然剧情薄弱了点儿，但就如同上期说的那样，"好玩"的游戏才是王道。期待续作or加强版的公布。

●2月份向大家推荐的游戏是《罗马之影》。这游戏的美版与日版《鬼泣3》相隔时间比较近，但游戏的风格差异比较大。GOUKI试玩过这两个游戏的体验版，就体验版的素质来看，我更喜欢《罗马之影》多一些。希望田中刚不要再让人失望了。

马修



◆先给大家拜个早年，过年好！

◆春节前工作异常繁忙，睡眠三餐皆没有规律，不过靠着维生素片和牛奶，马修还是挺了过来，为自己庆祝一下。

◆就要和分别一年的家人一起过春节了，给他们买点什么好呢？伤脑筋啊。

◆大家的新小编形象都出炉了。这下，马修的小编形象就是编辑部现任小编形象中资格最老的了，哈哈……

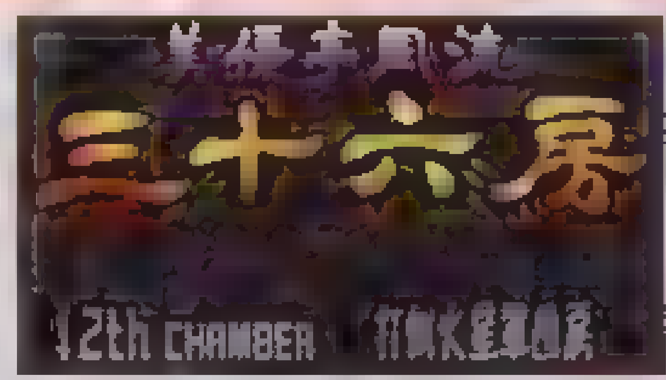
◆写小编寄语时，被星夜一声奇怪的哈欠给不小地惊了一下。

◆D·S问我《圣魔之光石》死了MM的事，我老老实实回答了 然后就后悔——这家伙肯定要拿这事BT我了……

©1994 1995 1996 1999 2001 2004 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©2004 Blizzard Entertainment. All rights reserved
© NAMCO CO.,LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED. Developed by SilverStudio Co. Ltd
www.plumbook.cn

胜负师





▲打倒火星军团？原来Capcom也不喜欢"火星人"。

Ⅰ 合刊终于繁忙而不失井井有条地完成了，小编们纷纷准备回家过年。上班族和莘莘学子辛苦了一年，也该好好享受一下轻松的假日。近期又有很多大作推出，希望大家玩得开心玩得爽，不过也要注意休息啊！

Ⅱ 《铁拳5》美版的延期对于自己来说喜忧参半，毕竟和《鬼泣3》发售日太近的话会让胜负师过年之后疲于奔命，这两款游戏期待已久，当然希望能细细品味。

Ⅱ D·S的桌上有台电话，经常负责联系编辑部的一些日常事务，比如叫人送饮用水什么的。一次胜负师在饮水机前大声喧哗，"包租公，怎么没水啦？"从此D·S"包租公"的别号也就叫开了。

Ⅳ "年轻的旋律能把悲剧变成最佳的喜剧，一念的差距能够翻天覆地改变结局。正义两个字往往要靠牺牲换取。哪里不敢去？不管会有什么遭遇，去！去！去去去去！"没想到柔弱的黄圣依会唱这么有气魄的歌曲，推荐一下。

卡伦



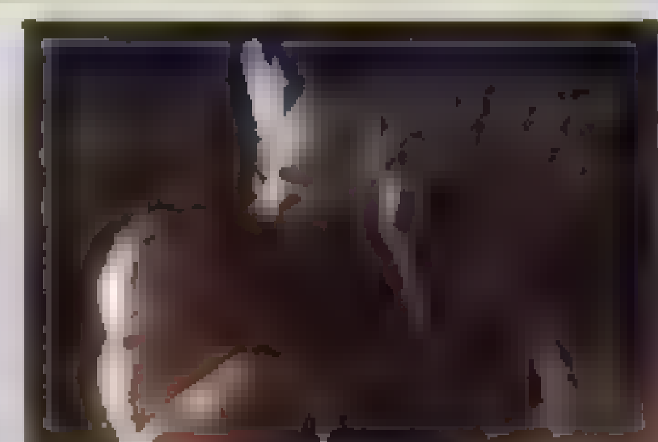
★《biohazard 4》绝对是神作呀！这也是卡伦来UCG之后第一个打满分的游戏。不过这一代的剧情实在是薄弱了一点，曾在网上看到有朋友讨论称是因为此系列的剧情已无法自圆其说，所以三上才会将其全盘抛弃，但这绝对不是理由，因为连我都能给出一个解释……算了，以后如果有机会的话再和各位通过另一种方式来探讨一下这个问题吧。

●这两个月来发现自己的抵抗力似乎稍微差了一点，感觉发烧的迹象时有发生，比如现在我就是一边发烧一边在写下这段话，这大概也与这几个月来一直缺乏锻炼有关吧。前几天尝试了一下另类锻炼法（每天步行上下26楼），感觉效果还不错，过年回来之后干脆就靠这个来锻炼身体吧，当然踢球也是绝对不会错过的！

■在截稿前几天，终于收到了GF保送成功的消息，呼，这下终于不用再为她提心吊胆了。不过……以后看来每年要飞好几次北京了……

SOUL




▲《铁拳5》的开场动画！真是太太太酷啦！

■SOUL给各位读者拜年了！真是幸福死，大家可以在过年的时候看UCG，看《盘点2004》、游戏光环DVD。呵呵，当然了，如果能够为你们带来幸福，那我们小编才会觉得幸福。(~^_^~)

■猴年就要过去了，想想这一年过得还是蛮充实的，虽然有很多不幸发生，但却有更多的美好的事情发生了。至于鸡年，当然是希望自己能有更大的突破了。在这里也祝愿各位读者能像SOUL那样这么幸运，啊不，能比SOUL更幸运(~^_^~)

■制作年鉴的日子就是白天上白班，晚上上晚班的日子……没办法，想把任何事情做好，代价就是时间＋时间＋时间。(>_<)

■什么？你说电影、DVD？哪有空看啊？上次电视台好像说要放金球奖的转播，结果空等一场，什么都没有。我可是每秒钟几十亿上下啊！就这样被浪费了近10000秒……(>_<)

纱迦





☆首先给大家拜个早年，祝大家在鸡年里心想事成！

☆过年啦，回家啦！最开心的事情就是可以回家吃一些名小吃了，不过想想回家的情景，心里居然还有些紧张。这，大概就是传说中的"近乡情怯"吧！

☆《ROZEN MAIDEN》的动画结束了，一时间又陷入了什么东西都不想看的状态中。每当我看完一部精彩的动画或连续剧时，我都有这样的感慨。就让这样的感觉在2005年里多来几次吧！

☆《biohazard 4》最大的缺点在于它不应该叫这个名字。另外去掉了评级也很令我不爽。要知道我可是每一代都拿最高评价的啊！不过除了这两点外游戏就没有什么缺点了，真的很不错。

☆我的新小编形象是无双加牧场，大家看出来了吗？

邪魔天使





◆春节到了，向各位读者拜年，愿大家在新年里能买到心仪的主机和游戏。(\^O^/)

◆回家后一定要给父母做一顿丰富的大餐孝敬他们，顺便也检验一下自己的手艺是否进步了。(：P)

◆在买到《凡人物语》前每天都要听主题歌《FORTUNE》N遍，太好听了！

◆《苍炎之轨迹》又有新的角色出现，还有新的画面，真让人越来越期待了，S·RPG的始祖果然就是不一样啊！

◆网络的发明真是一件非常棒的事，它让我们了解到更多的事情，让我们认识到世界的浩大。但是，在上网的同时，大家可不要忽略了自身网络道德的培养，对于现代人而言这更是一件重要的事情。

瑶太





◎看我的新形象火……不！是猫唤术！Yeah!

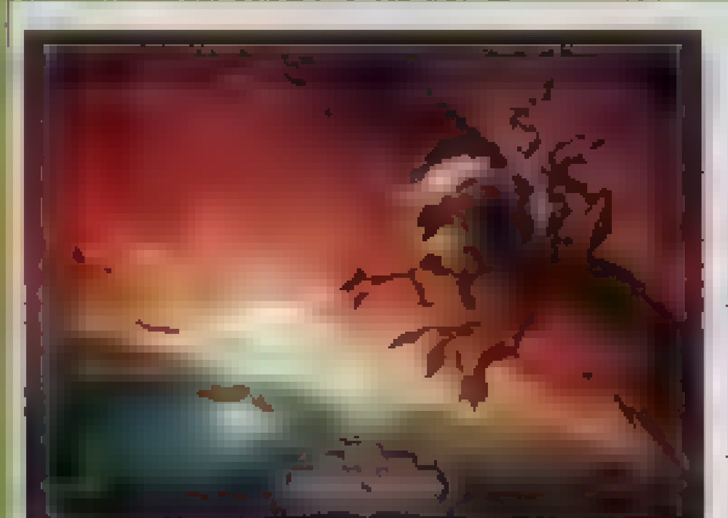
◎新春小贴士——相信很多读者在春节期间肯定会和一大帮亲戚朋友们聚餐，如果想在新的一年给他们留下更好的印象，最好要注意一下自己的饭桌礼仪。首先要等人齐才能开动；然后不能随便乱夹菜，尽量只夹面前的；在吃饭时不能敲筷子也不能在菜里挑来挑去。说不定这样就能得到更大的红包哦！

◎新年前后都有一大堆大作啊！2月10日还有PSP的《波波罗古罗伊斯物语》……呜呜呜！为什么PSP还不降价啊……

◎《永恒玛娜2》的消息竟然像闪电般袭来，而且已经预定在5月份发售！这次为大家送上了3页的新作报道，大家不能错过哦！

◎虽然有点早，不过还是要祝所有读者和玩家们——春节快乐！祝贺大家在"鸡"年能更快乐地打"机"！

多边形


▲何时才能骑上飞宠，在艾泽拉斯的上空翱翔？



○春节了！新年了！在此恭祝各位读者新春愉快，在鸡年里工作、学习、游戏样样开心！(^_^)

△不知不觉中就走过了自己的本命年，大事小事也发生了一堆，不过现在最想的，还是回去看看家人，母亲的病是我一直最为放心不下的。

□合刊不知道您是否还满意？对于这顿大餐有任何意见或建议，请来信赐教，只有给您服务好了，我们才能过个安心年。

×每次写小编寄语的时候就是自己整理这半个月来思绪的时候，而这期大概是要回想一下这一年的思绪，我只想说一句："谢谢读者们的支持！"

沙罗



不知是不是由于春节将至的原因，最近一段时间经常会联想到小时候的往事。全家和邻居家一起外出游玩——已经12年没有结交过关系像以前那样亲密的邻居了；和邻近的几个小孩一起攀爬3层楼高的建筑物，甚至比赛谁的速度最快——那个年纪摔下去不半死也得骨折；夏天在外祖母的带领下去邻近的幼儿园玩戏水池——已经快2年没游过泳了，戏水池？那是什么年代的古董啊……认真回忆起来，那些事情都仿佛是昨天刚经历过的一样。如果可能的话，自己也许愿意重新经历一次当年的点点滴滴。虽然时过境迁，明知已经不可能，依然愿去幻想。猛然觉得，或许自己与当时相比，并无变化。变的，是这个世界。偶尔感慨一下，感觉也不错。

时间过得真快，春节又要来临了。以前的小学同学们正商量着要在春节来临之前小聚一次。只可惜他们定的日子，正好是我回家的当天。错过数年不见的同学确实可惜，这也是没有办法的事情。不过各位读者若是有机会和老同学们相聚，可千万不要错过哦。

最后，祝大家新春愉快

www.plumbook.cn

小神游SP 真伪辨别方法

1.白色插槽



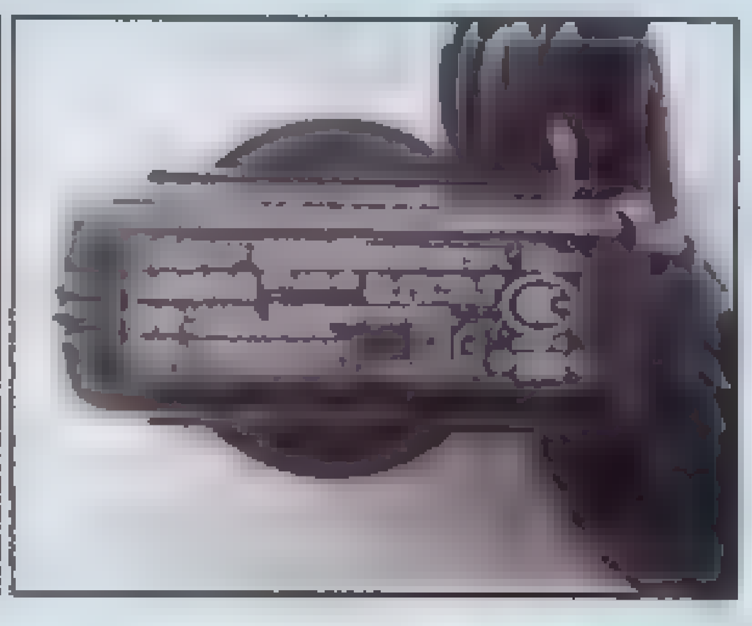
所有新生产的正品小神游SP均使用白色插槽。(其产品批次的序列号为XQ2及XQ3，以此类推……)

2.电源适配器

正品小神游SP的电源适配器为专用外观，电流、电压输出稳定可靠，直接输入220V，无须转换器。

配有全面的中文表面说明，明确标明通过国家CCC认证，为小神游SP提供可靠的电源支持。



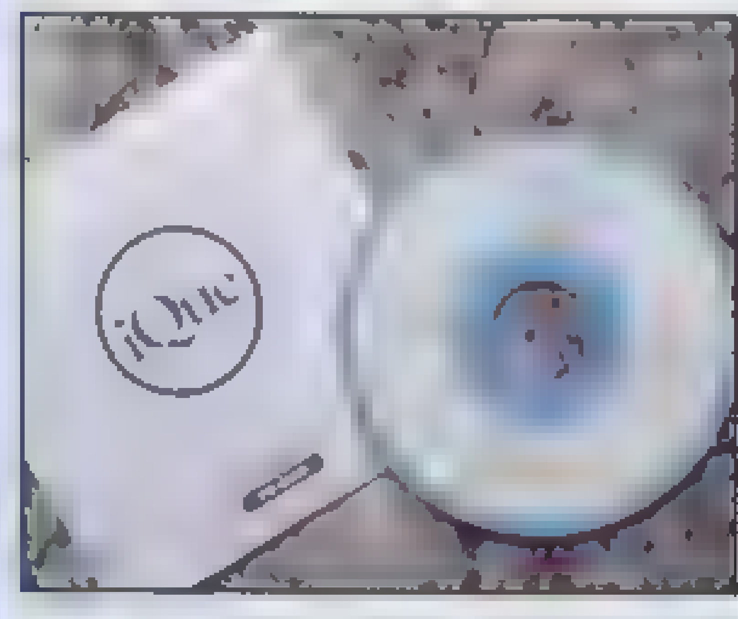


3.iQue 神游光盘

正品小神游SP的包装中除了保修卡、说明书等附件外，还有一张特别附赠的光盘。光盘中提供支持神游机的神游在线软件(iQue@Home)、神游各种游戏的展示。

4.产品序号真伪查询

您可在购买现场拨打神游客服热线(86-512)62883599，提交自己的主机序列号，请客服人员查询所购买的产品是否为神游公司出品的小神游SP。





通过上述常规方法，您可立即判断您手上的小神游SP是否为iQue正品，若您在购买后仍有疑问，还可将您的机器带到神游授权的指定维修站，由专业人员为您辨别真伪。

若您需要帮助，请与神游客服中心联系 咨询热线(86 512)62883599 咨询信箱 iQue@iQue.com

致消费者重要通知

近日，市场上出现少量假冒伪劣的小神游SP产品，神游公司提请广大准备购买或已经购买小神游SP的用户，参看以上的"小神游SP 真伪辨别方法"，以保护您的利益不受损害，并推荐您在可靠的售点购买小神游产品。

祝您买得放心，玩得开心！

神游科技（中国）有限公司

2005-1 21

注 神游公司保留一切依法追究不法厂商或个人相关责任的权利

2005新希望 你我的DS，大家来请愿！

自神游公司推出小神游SP以来，玩家对行货和正版的关注和支持越来越强烈，而在任天堂公司的NDS发售之后，有越来越多的玩家给编辑部来信，表达出对行货NDS强烈愿望，也希望借媒体之力能促使神游公司尽快在国内推出神游DS甚至是神游GC等产品。

目前据我们了解，虽然神游公司正在进行着引进NDS的相关工作，并且很有可能在春节过后在国内正式推出行货NDS，但是电视游戏平台的引入有一定特殊性，因此引进国际市场上最新主机的难度很大，如果NDS真能进入国内，也将刷新"最快速度登陆中国的新主机"记录，对于中国电视游戏业的意义不言而喻。

为了能让大家的愿望集中起来传达给神游公司，我们甘愿作为玩家愿望的收集箱和传声筒。现开通了一个邮箱iDS@ucg.com.cn，大家可以将自己对神游公司尽快发售行货NDS的心愿以及对行货NDS的各种要求发邮件过来，我们会在活动结束后，将玩家们的邮件统一转交给神游公司相关部门，让神游公司能充分了解到大家的需求。



活动专用信箱 iDS@ucg.com.cn

主题： 神游DS请愿书（您的姓名）

内容： 留下您对神游将DS带入中国的真诚呼声

请在信中留下您的详细通讯方式

UCG与iQue携手推行货 玩家放心购买小神游SP



邮购价：(免邮递费)

¥698

此为神游公司调整后的小神游SP全国统一邮购价

炫晶红



小神游SP自正式进入国内市场以来，受到了众多玩家的欢迎，市场反应热烈。为了能让大家购买到原装的行货神游产品，神游公司与本刊连手协议：从即日起，玩家可以通过《游戏机实用技术》邮购小神游SP，为了答谢各位读者对本刊的厚爱，凡是通过本刊邮购小神游SP产品的读者，不但可以获赠SMS2记忆棒、神游时尚手表和神游手电匙扣，另外还将获赠您任意指定的未来《游戏机实用技术》半月刊一本！（新书出版后将单独邮寄给您）让大家有得玩也有得看！

本刊与神游公司共同郑重承诺：凡是通过本刊邮购神游产品，就可以享受到神游公司"15天保换，1年保修"的售后服务，让各位玩家放心购买，轻松娱乐！

现在邮购小神游SP，就有4大超值赠品送给您！



邮购办法：

请在汇款单附言栏注明您所要的数量、颜色及联系电话

收款：游戏机实用技术杂志社

地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 邮编：730030

电话：0931-8668378

www.plumbook.cn

互动信箱

互动通道 1 邮政信件：兰州市联家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
互动通道 2 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
互动通道 3 手机短信 移动手机发送DC+意见与建议到33557770联通发送到93557770

2A封面获得怎样的评价？

石家庄臧铉：本期封面的两位人物给人"特士"的感觉，没有什么新意。但文字的排版比原来有进步，蓝色的底色也是很养眼的。

淮安叶鸿飞：不喜欢本期的封面。不喜欢这样的画风！类似摆POSE拍照片式封面，不喜欢。

中山肖镜泉：不太喜欢本期封面。没什么特色，好像比以前的封面要差了。

厦门吕宏辉：不喜欢，但也不讨厌。俊男美女的组合总是不过不失的吧？

北京崔晨：一连几期，封面插图越来越素，摆在花花绿绿的书报摊前，若不是"游戏机"三个大字还算显眼，我还以为是哪个关于本土漫画的期刊！

编：本期的封面图确实不如1B。这主要是当时的构画与现实的结果相差较大，给画师的时间也不够多。我们将采取的解决措施是让更多画师参与到原创封面图，给每个画师更多时间去创作。

2A赠品获得何种评价？

北京钟明祥：我希望每期都能出本PONG，就象Gamehalo一样，内容不要仅仅局限于游戏，介绍一下最新影片、数码产品、模型、COSPLAY之类的，让我们多了解一下其他的时尚东西。

昆明张立明：不是太喜欢，因为跟游戏沾不上边，而且时尚这玩意，用这么一小本是很难说个所以然的，还不如送别的东西来得实在。

福州陈苇：本人对日本的时尚潮流十分感兴趣，这都是从小到大受动漫、游戏的影响。我相信这样的朋友一定很多，所以强烈支持。惟一的缺点就是太薄。

张家口康剑：我觉得别册很好。现在不是游戏、动画、电影已经溶为一体了吗？所以，出这个别册，我认为很有必要，不过希望不要有太多音乐方面的东西。毕竟我们不是娱乐杂志，不是吗？

石家庄臧铉：不错，很有新意。但希望加入更多的内容，比如流行的游戏饰品、衣服、打火机。

天津方琗：感觉像是在看一本书的概要，内容还不是非常丰富。望改进。

南京林海鹏：喜欢，但内容太单调，而且过多的介绍日本的娱乐明星。

编：根据大家的意见，首先，这个别册的名字我们已经在上期改为了POP' IN。其次，我们力争在有限的版面中做更多的内容。再次，我们也适当地介绍一部分欧美和港台的明星偶像。最后，我们考虑不一定每期都送这个别册，会用更多时间认真制作后再推出。

2A特别企划获得何种评价？

昆明张立明：本期特企和特稿太好了！都是不错的，印象当中是最近几期最好的了：特稿《玩转PSP》非常仔细地研究了PSP，从外观到内涵都提到了，还有详细的文字和图片说明，不错不错，看得我直流口水。本期特企《我是真的送出我的爱》也是本期杂志的亮点之一，文章不仅图片丰富，文字也很幽默，既有对每件"礼品"的简要说明，也适当地搞笑了一把。

抚顺李冬：两篇特稿比较满意，而那个企划弄得跟游戏好像没啥关系。这哪是送礼啊，整个一恶搞栏目。里面说的也有些不太实际，把"宝马"都整上了。

广西黄毅华：PSP介绍一文很不错，从功能解说到注意事项都有，实在是为准备出手PSP的玩家上了一课呢。真是一场及时雨哦！但ACS就差强人意了，可能是经过E3和TGS的洗礼后感觉这样的SHOW只是小CASE。特企有点不对时效哟，圣诞和元旦都过了再送礼物也要到正月的时候才会送呀！并且很多"礼物"都是"买"不到的啊！

编：本期特稿和特企最受好评的就是《玩转PSP》，而另外两篇读者稍有不满，意见主是亚洲游戏展篇幅少，特企有些夸张，不实际。好在特企的轻松搞笑气氛还是受到了肯定。

大家对2A攻略有何意见？

汕头杨乐源：最好的当然是《重生传说》，《WL8欧版》最差，我看了老半天还是不懂。心得和引言最好的还是《重生传说》！

秦皇岛赵宏伟：最好每期都有攻略引言和攻略心得。

抚顺李冬：攻略最好的当然是《重生传说》了，感觉这几期的大作攻略风格已经与日本游戏杂志靠拢了，版面简洁又很详细，尤其是下面的小提示很好。

编：近来我们正在攻略方面努力改进。得到大家对攻略引言、心得及有趣内容的肯定，我们会继续在这些方面为大家呈上我们的诚意。

2A光盘获得怎样的评价？

沈阳牟云：《真魂斗罗》就是让人热血沸腾，二人的配合更是无话可说，相当精彩。

张家口康剑：游戏的影像虽然依然精彩，但我觉得和我们玩家的互动太少了，我希望可以开设新栏目，为我们带来更多的快乐与温馨！

石家庄臧铉：香港游戏展的报道简直形同鸡肋。但《真魂斗罗》的达人演示很棒，不禁让人叹服。

广州严仪君：亚洲游戏展报道和《真魂斗罗》双打极限挑战这两个内容不错。

编：看到大家对极限挑战的好评，在此希望各游戏达人把自己的成绩投到Gamehalo来展示给全国的玩家！另外，我们正筹划新的影像创意。

本期改进

存在的问题： 未加入年鉴评语的关键句导读

改进措施： 去年合刊后翁伍浩等读者曾提出年鉴应该恢复关键句加粗的做法。这次我们恢复了这一做法。根据读者意见，本次的机种信息也用不同的颜色区分开了。年鉴的负责人SOUL严抓评语质量，这次有许多编辑都被要求重写了年鉴的评语。

礼







问

1.本期封面您喜欢吗？

2.本期的别册POP' IN您喜欢吗？在现有页数的条件下，您认为别册内容应做怎样的调整？

3.您喜欢本期年鉴吗？您认为还应怎么改进？

4.您对特稿和特别企划满意吗？为什么？

5.请您评说本期攻略的优劣，帮助我们改进。

6.请您对本期的Gamehalo DVD提出意见。

7.欢迎大家指出杂志中的错误和不足之处。

期待着 的 和建议

为了办好一本属于游戏爱好者的贴心杂志，我们热诚地希望读者能参与到杂志的制作中来，所以我们创办了这个"互动信箱"栏目，作为向读者征询办刊意见的窗口。我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中间挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件、发Email和发短信都有均等的机会获得礼品。

请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

2A互动信箱赠礼名单

北京市朝阳区 赵宇

UCG 2004年度游戏索引

游戏索引已经连续两年在《游戏机实用技术》春节合刊上出现了，这一次的合刊自然也不例外。游戏索引可以轻松快捷地查找游戏的相关信息、攻略、研究、秘技等内容的所在期数与页码，具备很高的实用性，所以得到了广大读者的认可与好评。本次索引的范围是从《游戏机实用技术》2004年2月A·B（总第96·97期）到2005年2月B（总第121期），并根据读者提出的一些意见对索引原有的栏目和内容进行了一些修改，涉及范围包括「前线狙击」「攻略透解」「特快专递」「研究中心」「火热秘技」「神游天下」「电子竞技场」以外，还加入了「黄金眼REVIEW」和「Gamehalo」。如果玩家想查找具体的游戏资料和攻略内容，也可以更有针对性。为大家提供方便是我们制作游戏索引的目的，希望它能成为大家的好帮手。

注：[illegible]按游戏名称分类，以名称[illegible]的[illegible]顺序排列，[illegible]，[illegible]，[illegible]。游戏译名如不同[illegible]，则以最后出现的译名为准。

007 所有或一无所有	PS2 Xbox	2004年03月A(总第98期)	Gamehalo	
007、所有或一无所有	PS2/Xbox	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	28
007 所有或一无所有	PS2 Xbox	2004年03月B(总第99期)	攻略透解	64
007 所有或一无所有	PS2 Xbox	2004年04月A(总第100期)	Gamehalo	
18局消防员	PS2	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	21
18局消防员	PS2	2004年03月B(总第99期)	Gamehalo	
18局消防员	PS2	2004年04月A(总第100期)	攻略透解	39
18局消防员	PS2	2004年05月A(总第102期)	火热秘技	91
B C	Xbox	2004年04月B(总第101期)	Gamehalo	
COOL GIRL	PS2	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	15
COOL GIRL	PS2	2004年06月A(总第104期)	火热秘技	89
CT特种部队 重返地狱	GBA	2004年06月A(总第104期)	Gamehalo	
CT特种部队3	GBA	2004年05月B(总第103期)	特快专递	36
DOWNTOWN热血物语ex	GBA	2004年06月A(总第104期)	火热秘技	89
DOWNTOWN热血物语ex	GBA	2004年08月A(总第108期)	火热秘技	87
FAMICOM MINI 超级马里奥兄弟	GBA	2004年04月B(总第101期)	火热秘技	90
FAMICOM MINI 大盗五右卫门	GBA	2004年08月A(总第108期)	火热秘技	87
FAMICOM MINI 魔界村	GBA	2004年08月A(总第108期)	火热秘技	87
HARD LUCK 英雄回归	PS2	2004年09月A(总第110期)	前线狙击	22
HARD LUCK 英雄回归	PS2	2004年09月B(总第111期)	Gamehalo	
Kunoichi 忍	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	Gamehalo	
Kunoichi 忍	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	研究中心	156
Kunoichi 忍	PS2	2004年03月A(总第98期)	Gamehalo	
Kunoichi 忍	PS2	2004年03月A(总第98期)	火热秘技	89
Kunoichi 忍	PS2	2004年03月A(总第98期)	研究中心	76
Kunoichi 忍	PS2	2004年04月A(总第100期)	Gamehalo	
Kunoichi 忍	PS2	2004年04月A(总第100期)	黄金眼REVIEW	12
Kunoichi 忍	PS2	2004年04月B(总第101期)	Gamehalo	
PIKMIN2	NGC	2004年06月B(总第105期)	特快专递	42
PIKMIN2	NGC	2004年07月A(总第106期)	火热秘技	87
PIKMIN2	NGC	2004年08月B(总第109期)	火热秘技	92
SPIKEOUT BATTLE STREET	Xbox	2004年07月B(总第107期)	前线狙击	38
SPIKEOUT BATTLE STREET	Xbox	2004年11月A・B(总第114・115期)	Gamehalo	
X档案 反抗或服从	PS2/Xbox	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	25
X档案 反抗或服从	PS2/Xbox	2004年05月A(总第102期)	特快专递	46
X档案 反抗或服从	PS2 Xbox	2004年06月A(总第104期)	火热秘技	89
爆炎觉醒 永无大陆战记 ZERO	PS2	2004年07月B(总第107期)	前线狙击	29
被遗忘的国度 恶魔之石	PS2	2004年06月B(总第105期)	Gamehalo	
被遗忘的国度 恶魔之石	PS2	2004年07月A(总第106期)	前线狙击	40
被遗忘的国度 恶魔之石	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	特快专递	110
变形金刚 ARMADA	PS2	2004年03月B(总第99期)	前线狙击	27
变形金刚 ARMADA	PS2	2004年04月B(总第101期)	Gamehalo	
波斯王子	GBA	2004年03月A(总第98期)	火热秘技	89
波斯王子：武者之心	PS2/Xbox/NGC	2004年08月A(总第108期)	Gamehalo	
波斯王子：武者之心	PS2/Xbox/NGC	2004年12月A(总第116期)	Gamehalo	
波斯王子 武者之心	PS2/Xbox/NGC	2004年12月A(总第116期)	前线狙击	26
波斯王子 武者之心	PS2/Xbox/NGC	2005年01月B(总第119期)	攻略透解	64
波斯王子：武者之心	PS2 Xbox NGC	2005年02月A(总第120期)	Gamehalo	
布林克斯2 时空之战	Xbox	2004年09月B(总第111期)	前线狙击	25
布林克斯2 时空之战	Xbox	2004年11月A・B(总第114・115期)	Gamehalo	
布林克斯2 时空之战	Xbox	2005年01月A(总第118期)	攻略透解	88
超级马里奥64DS	NDS	2004年12月A(总第116期)	特稿	34
超级守护英雄	GBA	2004年08月A(总第108期)	前线狙击	11
超能力特工	PS2	2004年04月B(总第101期)	Gamehalo	
超能力特工	PS2	2004年08月A(总第108期)	Gamehalo	
超能力特工	PS2	2004年09月A(总第110期)	火热秘技	88
超能力特工	PS2	2004年05月B(总第103期)	Gamehalo	

铳墓O D	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	Gamehalo	
铳墓O D	PS2	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	22
铳墓O D	PS2	2004年05月B(总第103期)	火热秘技	88
铳墓O D	PS2	2004年06月B(总第105期)	前线狙击	80
大盗五右卫门 NEW AGE出动	GBA	2004年06月B(总第105期)	火热秘技	91
大金刚 丛林劲鼓	NGC	2004年12月A(总第116期)	前线狙击	21
大神	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	Gamehalo	/
大逃亡2	PS2	2004年03月B(总第99期)	前线狙击	26
地狱犬之挽歌 最终幻想Ⅶ	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	前线狙击	38
多罗罗	PS2	2004年08月A(总第108期)	前线狙击	28
多罗罗	PS2	2004年10B(总第113期)	攻略透解	78
多罗罗	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	研究中心	182
恶魔城 晓月圆舞曲	GBA	2004年02月A・B(总第96・97期)	Gamehalo	
恶魔城Castlevania 真实的叹息	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	Gamehalo	/
恶魔城Castlevania 真实的叹息	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	黄金眼REVIEW	82
恶魔城Castlevania 真实的叹息	PS2	2004年03月A(总第98期)	火热秘技	89
恶魔城Castlevania 真实的叹息	PS2	2004年03月B(总第99期)	Gamehalo	/
恶魔城Castlevania 真实的叹息	PS2	2004年03月B(总第99期)	火热秘技	93
恶魔城Castlevania 真实的叹息	PS2	2004年04月B(总第101期)	火热秘技	90
恶魔城X 月下夜想曲	PS	2004年07月A(总第106期)	火热秘技	87
范・赫辛	PS2 Xbox	2004年06月B(总第105期)	特快专递	48
范・赫辛	PS2 Xbox	2004年11月A・B(总第114・115期)	火热秘技	189
飞越巅峰	PS2	2004年12月B(总第117期)	新作短波	8
分裂细胞 混沌法则	Xbox	2004年09月B(总第111期)	Gamehalo	
风云新撰组	PS2	2004年03月A(总第98期)	特快专递	46
钢铁之狼 混沌	Xbox	2005年02月B(总第121期)	攻略透解	73
钢铁之狼 混沌	Xbox	2005年02月B(总第121期)	火热秘技	81
钢之炼金术师 狂欢节	PS2	2004年08月A(总第108期)	前线狙击	16
钢之炼金术师 狂欢节	PS2	2004年10月B(总第113期)	特快专递	48
攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	前线狙击	67
攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX	PS2	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	22
攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX	PS2	2004年05月A(总第102期)	Gamehalo	
怪物猎人	PS2	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	25
怪物猎人	PS2	2004年04月B(总第101期)	Gamehalo	
怪物猎人	PS2	2004年04月B(总第101期)	特快专递	32
怪物猎人	PS2	2004年06月B(总第105期)	火热秘技	91
怪物猎人G	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	Gamehalo	
鬼泣3	PS2	2004年06月B(总第105期)	前线狙击	16
鬼泣3	PS2	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	
鬼泣3	PS2	2004年10月B(总第113期)	Gamehalo	/
鬼泣3	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	前线狙击	8
鬼泣3	PS2	2004年12月A(总第116期)	Gamehalo	
鬼泣3	PS2	2004年12月B(总第117期)	前线狙击	24
鬼泣3	PS2	2005年01月A(总第118期)	前线狙击	16
鬼泣3	PS2	2005年02月B(总第121期)	前线狙击	28
鬼泣3 体验版	PS2	2004年10月B(总第113期)	特快专递	46
鬼太郎 危机一发！妖怪列岛	GBA	2004年02月A・B(总第96・97期)	Gamehalo	
鬼太郎 危机一发！妖怪列岛	GBA	2004年04月B(总第101期)	火热秘技	90
鬼武者	PS2	2004年10月B(总第113期)	火热秘技	85
鬼武者 无赖传	PS2	2004年04月A(总第100期)	火热秘技	88
鬼武者3	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	Gamehalo	
鬼武者3	PS2	2004年03月A(总第98期)	Gamehalo	/
鬼武者3	PS2	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	19
鬼武者3	PS2	[illegible]年03月[illegible](总第[illegible]期)	Gamehalo	/
鬼武者3	PS2	[illegible]04月[illegible](总第10[illegible]期)	Gamehalo	
鬼武者3	PS2	[illegible]04月A(总第1[illegible]期)	攻略透解	52
鬼武者3	PS2	2004年06月A(总第104期)	黄金眼REVIEW	42

www.pipibook.cn

鬼武者3	PS2	2004年09月A(总第110期)	火热秘技	88
哈利·波特 阿兹卡班的囚徒	PS2/NGC/Xbox	2004年05月A(总第102期)	前线狙击	25
合金弹头 ADVANCE	GBA	2004年12月B(总第117期)	特快专递	31
横冲直撞3	PS2 Xbox	2004年06月A(总第104期)	前线狙击	104
横冲直撞3	PS2 Xbox	2004年07月B(总第107期)	Gamehalo	
横行霸道 圣安德里亚斯	PS2	2004年10月B(总第113期)	前线狙击	24
横行霸道 圣安德里亚斯	PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	Gamehalo	
横行霸道 圣安德里亚斯	PS2	2004年12月B(总第117期)	攻略透解	82
横行霸道 圣安德里亚斯	PS2	2005年01月A(总第118期)	火热秘技	92
横行霸道 圣安德里亚斯	PS2	2005年02月A(总第120期)	火热秘技	87
红海2	PS2	2004年03月A(总第98期)	Gamehalo	
红海2	PS2	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	22
红海2	PS2	2004年05月B(总第103期)	攻略透解	55
红海2	PS2	2004年05月B(总第103期)	Gamehalo	
红海2	PS2	2004年07月B(总第107期)	火热秘技	92
红忍 荣誉的终结	PS2 Xbox	2004年04月B(总第101期)	Gamehalo	
红忍 荣誉的终结	PS2 Xbox	2004年05月A(总第102期)	前线狙击	21
红侠乔伊	NGC PS2	2004年02月A·B(总第96·97期)	Gamehalo	
红侠乔伊	NGC PS2	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	
红侠乔伊	NGC/PS2	2004年10月A(总第112期)	攻略透解	76
红侠乔伊	NGC PS2	2004年10月B(总第113期)	Gamehalo	
红侠乔伊	NGC/PS2	2004年12月A(总第116期)	Gamehalo	
红侠乔伊2	NGC PS2	2004年06月A(总第104期)	前线狙击	36
红侠乔伊2	NGC PS2	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	
红侠乔伊2	NGC PS2	2004年09月B(总第111期)	Gamehalo	
红侠乔伊2	NGC PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	Gamehalo	
红侠乔伊2	NGC PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	TGS情报站	10
红侠乔伊2	NGC PS2	2005年01月A(总第118期)	攻略透解	52
红侠乔伊2	NGC PS2	2005年02月A(总第120期)	研究中心	84
红侠乔伊2	NGC PS2	2005年02月B(总第121期)	黄金眼REVIEW	35
红侠乔伊2	NGC PS2	2005年02月B(总第121期)	Gamehalo	
虹吸战士 最后关头	PS2	2004年06月B(总第105期)	特快专递	49
坏松鼠 重装上阵	Xbox	2004年11月A·B(总第114·115期)	Gamehalo	
幻影少尘	Xbox	2004年11月A·B(总第114·115期)	特快专递	118
荒野大镖客	PS2 Xbox	2004年05月A(总第102期)	Gamehalo	
荒野大镖客	PS2/Xbox	2004年05月A(总第102期)	前线狙击	15
荒野大镖客	PS2 Xbox	2004年06月B(总第105期)	攻略透解	62
荒野大镖客	PS2 Xbox	2004年07月A(总第106期)	火热秘技	87
火影忍者 究极的英雄2	PS2	2004年11月A·B(总第114·115)	特快专递	116
火影忍者NARUTO 最强忍者大结集2	GBA	2004年04月B(总第101期)	前线狙击	17
火影忍者NARUTO 最强忍者大结集2	GBA	2004年06月B(总第105期)	Gamehalo	
火影忍者NARUTO 最强忍者大结集2	GBA	2004年06月B(总第105期)	特快专递	38
火影忍者NARUTO 最强忍者大结集2	GBA	2004年07月A(总第106期)	火热秘技	87
机动战士高达 高达vs Z高达	PS2/NGC	2005年02月A(总第120期)	特快专递	52
机动战士高达 一年战争异闻录	PS2	2005年01月A(总第118期)	Gamehalo	
机动战士高达 战士们的轨迹	NGC	2004年04月A(总第100期)	推荐	104
机动战士高达SEED 无尽的明天	PS2	2004年10月B(总第113期)	前线狙击	28
机动战士高达SEED 无尽的明天	PS2	2004年12月A(总第116期)	攻略透解	78
机动战士高达SEED 无尽的明天	PS2	2004年12月A(总第116期)	火热秘技	89
间谍小说	PS2	2004年10月A(总第112期)	Gamehalo	
剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章	PS2	2004年10月A(总第112期)	前线狙击	17
剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章	PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	Gamehalo	
剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章	PS2	2004年12月A(总第116期)	攻略透解	60
剑豪3	PS2	2004年09月A(总第110期)	前线狙击	24
狡狐大冒险2 侠盗帮	PS2	2004年04月B(总第101期)	Gamehalo	
狡狐大冒险2 侠盗帮	PS2	2004年05月A(总第102期)	前线狙击	27
狡狐大冒险2 侠盗帮	PS2	2004年11月A·B(总第114·115)	攻略透解	162
狡狐大冒险2 侠盗帮	PS2	2004年12月B(总第117期)	黄金眼REVIEW	30
杰克3	PS2	2004年06月A(总第104期)	前线狙击	24
杰克3	PS2	2004年06月A(总第104期)	Gamehalo	
杰克3	PS2	2005年01月A(总第118期)	攻略透解	74
救世主的觉醒	Xbox	2004年04月B(总第101期)	Gamehalo	
救世主的觉醒	Xbox	2004年05月B(总第103期)	前线狙击	15
救世主的觉醒	Xbox	2004年05月B(总第103期)	Gamehalo	
军刀之狼	GBA	2004年05月A(总第102期)	特快专递	50
口袋妖怪 冲刺	NDS	2004年12月A(总第116期)	特稿	35
块魂	PS2	2004年05月A(总第102期)	Gamehalo	
块魂	PS2	2004年05月A(总第102期)	特快专递	47
狂城丽影	PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	Gamehalo	/
蜡笔小新 呼风唤雨 电影乐园大冒险!	GBA	2004年06月B(总第105期)	特快专递	39

蜡笔小新 呼风唤雨 电影乐园大冒险!	GBA	2004年07月A(总第106期)	火热秘技	87
罗马之影	PS2	2004年03月B(总第99期)	Gamehalo	/
罗马之影	PS2	2004年03月B(总第99期)	前线狙击	24
罗马之影	PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	Gamehalo	
罗马之影	PS2	2005年01月B(总第119期)	前线狙击	26
洛克人 ZERO3	GBA	2004年04月A(总第100期)	前线狙击	24
洛克人 ZERO3	GBA	2004年06月A(总第104期)	攻略透解	76
洛克人 ZERO3	GBA	2004年06月B(总第105期)	Gamehalo	
洛克人 周年纪念珍藏版	PS2 Xbox NGC	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	
洛克人X8	PS2	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	
洛克人X8	PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	Gamehalo	
洛克人X8	PS2	2005年02月A(总第120期)	攻略透解	59
洛克人X8	PS2	2005年02月B(总第121期)	Gamehalo	/
麻烦星人 恐慌制造者	PS2	2004年05月A(总第102期)	前线狙击	26
麻烦星人 恐慌制造者	PS2	2004年05月B(总第103期)	Gamehalo	
麻烦星人 恐慌制造者	PS2	2004年08月A(总第108期)	前线狙击	30
麻烦星人 恐慌制造者	PS2	2004年09月B(总第111期)	Gamehalo	
麻烦星人 恐慌制造者	PS2	2004年09月B(总第111期)	特快专递	36
麻烦星人 恐慌制造者	PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	火热秘技	189
马克思·佩恩	GBA	2004年02月A·B(总第96·97期)	Gamehalo	
马克思·佩恩	GBA	2004年02月A·B(总第96·97期)	火热秘技	171
马克思·佩恩	GBA	2004年05月A(总第102期)	火热秘技	91
马克思·佩恩的堕落	PS2 Xbox	2004年02月A·B(总第96·97期)	攻略透解	117
马里奥对大金刚	GBA	2004年08月A(总第108期)	研究中心	82
马里奥对大金刚	GBA	2004年08月A(总第108期)	Gamehalo	
慢性死亡 铁拳之尼娜	PS2	2004年05月A(总第102期)	前线狙击	20
梦幻混合TV 世界战士们	PS2	2004年02月A·B(总第96·97期)	火热秘技	171
牧场是我家	GBA	2004年06月A(总第104期)	Gamehalo	
奈落破坏神	PS2	2004年03月B(总第99期)	前线狙击	19
奈落破坏神	PS2	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	
气球之旅(暂名)	NDS	2004年12月A(总第116期)	特稿	37
潜龙谍影 孪蛇	NGC	2004年02月A·B(总第96·97期)	Gamehalo	
潜龙谍影 孪蛇	NGC	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	23
潜龙谍影 孪蛇	NGC	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	23
潜龙谍影 孪蛇	NGC	2004年03月B(总第99期)	Gamehalo	
潜龙谍影 孪蛇	NGC	2004年04月B(总第101期)	攻略透解	55
潜龙谍影 孪蛇	NGC	2004年06月A(总第104期)	黄金眼REVIEW	43
潜龙谍影2 实体	PS2	2004年02月A·B(总第96·97期)	Gamehalo	
潜龙谍影2 实体	PS2	2004年08月A(总第108期)	Gamehalo	/
潜龙谍影3 食蛇者	PS2	2004年01月B(总第119期)	火热秘技	89
潜龙谍影3 食蛇者	PS2	2004年02月A·B(总第96·97期)	Gamehalo	
潜龙谍影3 食蛇者	PS2	2004年05月A(总第102期)	前线狙击	28
潜龙谍影3 食蛇者	PS2	2004年05月B(总第103期)	Gamehalo	
潜龙谍影3 食蛇者	PS2	2004年06月B(总第105期)	前线狙击	17
潜龙谍影3 食蛇者	PS2	2004年07月A(总第106期)	前线狙击	28
潜龙谍影3 食蛇者	PS2	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	
潜龙谍影3 食蛇者	PS2	2004年09月B(总第111期)	Gamehalo	
潜龙谍影3 食蛇者	PS2	2004年10月A(总第112期)	前线狙击	22
潜龙谍影3 食蛇者	PS2	2004年10月A(总第112期)	Gamehalo	
潜龙谍影3 食蛇者	PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	前线狙击	52
潜龙谍影3 食蛇者	PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	Gamehalo	
潜龙谍影3 食蛇者	PS2	2005年01月A(总第118期)	攻略透解	57
潜龙谍影3 食蛇者	PS2	2005年01月B(总第119期)	攻略透解	75
潜龙谍影3 食蛇者	PS2	2005年02月A(总第120期)	Gamehalo	
潜龙谍影3 食蛇者	PS2	2005年02月A(总第120期)	攻略透解	78
潜龙谍影3 食蛇者	PS2	2005年02月B(总第121期)	Gamehalo	
枪姬 Volume 1	PS2	2004年06月A(总第104期)	特快专递	50
全能战士	Xbox	2004年11月A·B(总第114·115期)	火热秘技	189
热血物语	GBA	2004年04月B(总第101期)	Gamehalo	
人见人爱，块魂	PS2	2005年02月A(总第120期)	前线狙击	20
忍者龙剑传	Xbox	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	20
忍者龙剑传	Xbox	2004年03月B(总第99期)	特快专递	50
忍者龙剑传	Xbox	2004年04月B(总第101期)	攻略透解	64
忍者龙剑传	Xbox	2004年06月A(总第104期)	火热秘技	89
忍者龙剑传	Xbox	2004年06月B(总第105期)	黄金眼REVIEW	37
忍者龙剑传	Xbox	2004年10月A(总第112期)	Gamehalo	/
忍者龙剑传	Xbox	2005年01月B(总第119期)	Gamehalo	/
忍者龙剑传1 1	Xbox	2004年09月B(总第111期)	Gamehalo	/
忍者神龟2	PS2 Xbox	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	
荣誉之战	PS2	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	29
荣誉之战	PS2	2004年05月A(总第102期)	Gamehalo	
荣誉之战	PS2	2004年05月B(总第103期)	Gamehalo	/
瑞奇与叮当 重装火力	PS2	2004年06月A(总第104期)	前线狙击	25
瑞奇与叮当2	PS2	2004年02月A·B(总第96·97期)	研究中心	160
瑞奇与叮当3	PS2	2004年06月B(总第105期)	Gamehalo	
瑞奇与叮当3	PS2	[illegible]	攻略透解	65
瑞奇与叮当3	PS2	2005年01月A(总第118期)	Gamehalo	

www.pluminbook.com

瑞奇与叮当3	PS2	2005年01月A(总第118期)	研究中心	44
杀手47 契约	PS2 Xbox	2004年04月B(总第101期)	Gamehalo	
杀手47 契约	PS2 Xbox	2004年05月A(总第102期)	前线狙击	24
杀手47 契约	PS2 Xbox	2004年06月B(总第105期)	火热秘技	91
神奇机器竞技场 哔皮猴终极热战	PS2	2004年07月A(总第106期)	前线狙击	49
神偷 死亡阴影	Xbox	2004年07月B(总第107期)	特快专递	52
圣诞夜惊魂	PS2	2004年03月B(总第99期)	前线狙击	29
圣诞夜惊魂	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	Gamehalo	
圣诞夜惊魂	PS2	2004年12月A(总第116期)	特快专递	50
圣诞夜惊魂	PS2	2005年01月B(总第119期)	黄金眼REVIEW	34
史莱克	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	火热秘技	189
世界超级明星	PS2	2004年12月A(总第116期)	Gamehalo	
侍道2 决斗版	PS2	2005年01月A(总第118期)	火热秘技	92
兽王记	PS2	2004年12月A(总第116期)	Gamehalo	
索尼克Advance 3	GBA	2004年07月B(总第107期)	攻略透解	84
索尼克英雄	GBA	2004年03月B(总第99期)	黄金眼REVIEW	34
索尼克英雄	PS2/Xbox/NGC	2004年02月A・B(总第96・97期)	特快专递	102
索尼克英雄	PS2/Xbox/NGC	2004年03月B(总第99期)	Gamehalo	/
索尼克英雄	PS2 Xbox NGC	2004年04月B(总第101期)	火热秘技	90
太空堡垒 入侵	PS2 Xbox	2004年08月B(总第109期)	前线狙击	20
汤姆・克兰西的彩虹六号 3	Xbox	2004年08月B(总第109期)	火热秘技	92
汤姆・克兰西的分裂细胞 明日潘多拉	GBA	2004年04月B(总第101期)	Gamehalo	
汤姆・克兰西的分裂细胞 明日潘多拉	PS2 Xbox	2004年03月A(总第98期)	Gamehalo	
汤姆・克兰西的分裂细胞 明日潘多拉	PS2/Xbox	2004年03月A(总第98期)	推荐	104
汤姆・克兰西的分裂细胞 明日潘多拉	PS2/Xbox	2004年05月B(总第103期)	攻略透解	68
汤姆・克兰西的分裂细胞 明日潘多拉	PS2/Xbox	2004年06月A(总第104期)	火热秘技	89
汤姆・克兰西的分裂细胞 明日潘多拉	PS2/Xbox	2004年08月A(总第108期)	黄金眼REVIEW	36
天诛 红	PS2	2004年06月A(总第104期)	前线狙击	29
天诛 红	PS2	2004年08月B(总第109期)	前线狙击	17
天诛 红	PS2	2004年09月A(总第110期)	攻略透解	58
天诛 红	PS2	2004年09月A(总第110期)	Gamehalo	
天诛 红	PS2	2004年10月A(总第112期)	Gamehalo	
天诛 红	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	黄金眼REVIEW	107
天诛参 回归之章	Xbox	2004年07月A(总第106期)	火热秘技	87
天诛参 回归之章	Xbox	2004年08月A(总第108期)	火热秘技	87
铁臂阿童木	PS2	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	24
铁臂阿童木	PS2	2004年05月A(总第102期)	特快专递	44
铁臂阿童木	PS2	2004年06月A(总第104期)	火热秘技	89
铁臂阿童木	PS2	2004年06月B(总第105期)	火热秘技	91
铁臂阿童木	PS2	2004年05月A(总第102期)	Gamehalo	
铁臂阿童木 阿童木之心的秘密	GBA	2004年02月A・B(总第96・97期)	Gamehalo	
铁骑大战	Xbox	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	18
铁人28号	PS2	2004年09月B(总第111期)	火热秘技	93
通灵王 奋斗之魂	PS2	2004年05月B(总第103期)	特快专递	38
通灵王 奋斗之魂	PS2	2004年06月A(总第104期)	火热秘技	89
脱狱潜龙	PS2	2004年05月B(总第103期)	火热秘技	88
脱狱潜龙Ⅱ 严惩不怠	PS2 Xbox	2004年06月B(总第105期)	Gamehalo	
脱狱潜龙Ⅱ 严惩不怠	PS2 Xbox	2004年07月A(总第106期)	前线狙击	33
瓦里奥世界	NGC	2004年08月B(总第109期)	火热秘技	92
瓦里奥制造 大回转	GBA	2004年12月A(总第116期)	前线狙击	13
瓦里奥制造 摸摸乐	NDS	2004年12月A(总第116期)	特稿	37
王牌机师A C E 异世纪传说	PS2	2004年10月B(总第113期)	前线狙击	22
旺达与巨像	PS2	2004年11月A・B(总第114・115)	前线狙击	24
旺达与巨像	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	Gamehalo	
旺达与巨像	PS2	2005年02月A(总第120期)	前线狙击	22
为你而死	NDS	2004年12月A(总第116期)	特稿	38
我流忍者	PS2	2004年03月B(总第99期)	火热秘技	93
武刃街	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	Gamehalo	
武刃街	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	攻略透解	122
武装鬃狮 合击	Xbox	2004年11月A・B(总第114・115期)	Gamehalo	
西部武士 活剧侍道	PS2	2005年02月B(总第121期)	攻略透解	76
线上炸弹人	PS2	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	17
新魂斗罗	PS2	2004年07月A(总第106期)	前线狙击	38
新魂斗罗	PS2	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	
新魂斗罗	PS2	2004年07月B(总第107期)	Gamehalo	
新魂斗罗	PS2	2004年12月A(总第116期)	攻略透解	58
新魂斗罗	PS2	2004年12月B(总第117期)	Gamehalo	
新魂斗罗	PS2	2005年01月A(总第118期)	Gamehalo	
星球大战 战斗前线	PS2	2004年04月B(总第101期)	Gamehalo	
星之卡比 镜之大迷宫	GBA	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	27
星之卡比 镜之大迷宫	GBA	2004年03月B(总第99期)	前线狙击	28
星之卡比 镜之大迷宫	GBA	2004年06月A(总第104期)	Gamehalo	
星之卡比 镜之大迷宫	GBA	2004年08月A(总第108期)	黄金眼REVIEW	37
猩红之泪	PS2	2004年05月A(总第102期)	Gamehalo	
猩红之泪	PS2	2004年05月B(总第103期)	Gamehalo	/
猩红之泪	PS2	2004年06月A(总第104期)	攻略透解	70
猩红之泪	PS2	2004年06月B(总第105期)	研究中心	90
猩红之泪	PS2	2004年06月B(总第105期)	Gamehalo	
猩红之泪	PS2	2004年07月B(总第107期)	火热秘技	92
亚瑟王	PS2	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	
耀西的万有引力	GBA	2004年12月A(总第116期)	前线狙击	18
耀西故事	神游机	2004年04月A(总第100期)	神游天下	98
一击杀虫!!	PS2	2004年04月B(总第101期)	火热秘技	90
义经英雄传	PS2	2004年09月B(总第111期)	前线狙击	28
义经英雄传	PS2	2004年12月A(总第116期)	Gamehalo	
银河战士 零点任务	GBA	2004年03月B(总第99期)	Gamehalo	
银河战士 零点任务	GBA	2004年03月B(总第99期)	攻略透解	76
银河战士 零点任务	GBA	2004年04月A(总第100期)	研究中心	86
银河战士 零点任务	GBA	2004年08月A(总第108期)	火热秘技	87
银河战士Prime 暗之回响	NGC	2005年02月B(总第121期)	Gamehalo	
英雄萨姆2	Xbox	2004年05月B(总第103期)	Gamehalo	/
樱坂消防队	PS2	2004年07月A(总第106期)	特快专递	64
樱坂消防队	PS2	2004年07月B(总第107期)	Gamehalo	
樱坂消防队	PS2	2004年08月A(总第108期)	攻略透解	70
樱坂消防队	PS2	2004年08月A(总第108期)	Gamehalo	
樱坂消防队	PS2	2004年08月B(总第109期)	研究中心	90
樱大战Ⅴ EPISODE 0 荒野的少女武士	PS2	2004年08月B(总第109期)	前线狙击	14
樱大战Ⅴ EPISODE 0 荒野的少女武士	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	攻略透解	145
樱大战Ⅴ EPISODE 0 荒野的少女武士	PS2	2004年12月A(总第116期)	火热秘技	89
樱大战Ⅴ EPISODE 0 荒野的少女武士	PS2	2004年12月B(总第117期)	火热秘技	92
樱大战Ⅴ EPISODE 0 荒野的少女武士	PS2	2005年02月A(总第120期)	火热秘技	87
影牢Ⅱ 暗黑幻影	PS2	2004年11月A・B(总第114・115)	TGS情报站	62
鱼 七水和传说之主	PS2	2004年03月B(总第99期)	前线狙击	20
鱼仔 拯救水塘大作战	PS2	2004年07月A(总第106期)	前线狙击	49
鱼仔 拯救水塘大作战	PS2	2004年09月A(总第110期)	特快专递	36
鱼仔 拯救水塘大作战	PS2	2004年10月B(总第113期)	火热秘技	85
御伽 百鬼讨伐绘卷	Xbox	2004年02月A・B(总第96・97期)	攻略透解	140
源氏	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	前线狙击	27
源氏	PS2	2004年12月B(总第117期)	Gamehalo	
再见月夜	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	Gamehalo	/
战国无双	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	前线狙击	70
战国无双	PS2	2004年03月A(总第98期)	Gamehalo	
战国无双	PS2	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	14
战国无双	PS2	2004年03月B(总第99期)	Gamehalo	
战国无双	PS2	2004年03月B(总第99期)	攻略透解	67
战国无双	PS2	2004年03月B(总第99期)	火热秘技	93
战国无双	PS2	2004年04月A(总第100期)	研究中心	81
战国无双	PS2	2004年04月B(总第101期)	火热秘技	90
战国无双	PS2	2004年04月B(总第101期)	研究中心	85
战国无双	PS2	2004年07月A(总第106期)	黄金眼REVIEW	55
战国无双	PS2	2004年12月B(总第117期)	Gamehalo	
战国无双 猛将传	PS2	2004年09月A(总第110期)	前线狙击	18
战国无双 猛将传	PS2	2004年10月B(总第113期)	攻略透解	64
战国无双 猛将传	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	火热秘技	189
战国无双 猛将传	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	研究中心	180
战国无双 猛将传	PS2	2004年12月A(总第116期)	研究中心	86
战国无双 猛将传	PS2	2004年12月A(总第116期)	火热秘技	89
战国无双 猛将传	PS2	2004年12月B(总第117期)	研究中心	90
战国无双 猛将传	PS2	2004年12月B(总第117期)	火热秘技	92
战国无双 猛将传	PS2	2005年02月A(总第120期)	火热秘技	87
战神	PS2	2004年04月B(总第101期)	Gamehalo	
战神	PS2	2004年06月A(总第104期)	前线狙击	23
战神	PS2	2004年08月A(总第108期)	Gamehalo	
战神	PS2	2005年01月B(总第119期)	前线狙击	30
真・三国无双	PS2	2005年02月A(总第120期)	火热秘技	87
真・三国无双	PSP	2005年02月A(总第120期)	特快专递	47
真・三国无双	PSP	2005年02月B(总第121期)	Gamehalo	
真・三国无双	Xbox	2005年02月B(总第121期)	火热秘技	81
真・三国无双3	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	Gamehalo	
真・三国无双3	PS2	2004年05月A(总第102期)	火热秘技	91
真・三国无双3 帝国	PS2	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	26
真・三国无双3 帝国	PS2	2004年03月B(总第99期)	前线狙击	4
真・三国无双3 帝国	PS2	2004年0[illegible]月B(总第10[illegible]期)	攻略透解	60
真・三国无双3 帝国	PS2	2004年05月A(总第102期)	Gamehalo	

www.plumbook.cn

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	页数
真·三国无双3 帝国	PS2	2004年05月A(总第102期)	火热秘技	91
真·三国无双3 帝国	PS2	2004年05月B(总第103期)	火热秘技	88
真·三国无双3 帝国	PS2	2004年06月B(总第105期)	研究中心	84
真·三国无双3 猛将传	PS2	2004年02月A·B(总第96·97期)	Gamehalo	
真·三国无双3 猛将传	PS2	2004年03月A(总第98期)	火热秘技	89
真·三国无双4	PS2	2005年02月B(总第121期)	前线狙击	20
真魂斗罗	PS2	2005年02月A(总第120期)	Gamehalo	
真魂斗罗	PS2	2005年02月B(总第121期)	Gamehalo	
蒸气男孩	PS2	2004年12月A(总第116期)	新作短评	10
蜘蛛侠2	PS2 Xbox	2004年07月B(总第107期)	前线狙击	38
蜘蛛侠2	PS2 Xbox	2004年07月B(总第107期)	Gamehalo	
蜘蛛侠2	PS2 Xbox	2004年08月B(总第107期)	特快专递	40
蜘蛛侠2	PS2 Xbox	2004年09月A(总第110期)	火热秘技	88
蜘蛛侠2	PS2 Xbox	2004年09月A(总第110期)	Gamehalo	
终结地带 引导亡灵之神 特别编辑版	PS2	2004年04月B(总第101期)	火热秘技	90
终结地带 引导亡灵之神 特别编辑版	PS2	2004年05月A(总第102期)	火热秘技	91
终结者3 机器的崛起	GBA	2004年04月A(总第100期)	火热秘技	88
终结者3 救赎	PS2 Xbox	2004年06月B(总第105期)	Gamehalo	
终结者3 救赎	PS2 Xbox	2004年10月B(总第113期)	Gamehalo	
终结者3 救赎	PS2 Xbox NGC	2004年03月B(总第99期)	火热秘技	93
终结者3 救赎	PS2 Xbox NGC	2004年06月B(总第105期)	推荐	105
终结者3 救赎	PS2 Xbox NGC	2004年10月B(总第113期)	攻略透解	67
装甲核心 九球终结者	PS2	2004年09月B(总第111期)	前线狙击	20
装甲核心 九球终结者	PS2	2005年01月A(总第118期)	火热秘技	92
装甲核心 连结	PS2	2004年02月A·B(总第96·97期)	Gamehalo	
装甲核心 连结	PS2	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	27
装甲核心 连结	PS2	2004年05月A(总第102期)	Gamehalo	
装甲核心 连结	PS2	2004年05月A(总第102期)	攻略透解	82
捉猴 喧哗斗技场	PS2	2004年04月B(总101期)	前线狙击	16
捉猴 喧哗斗技场	PS2	2004年08月B(总第109期)	特快专递	38
钻子先生 钻魂	NDS	2004年12月A(总第116期)	特稿	39

ARPG(动作角色扮演类)	机种	所在期数	栏目	页数
SUDEKI	Xbox	2004年05月B(总第103期)	Gamehalo	
SUDEKI	Xbox	2004年05月B(总第103期)	前线狙击	18
SUDEKI	Xbox	2004年10月A(总第112期)	前线狙击	32
VR战士 电子时代	PS2 NGC	2004年04月A(总第100期)	Gamehalo	
VR战士 电子时代	PS2/NGC	2004年07月B(总第107期)	前线狙击	34
VR战士 电子时代	PS2 NGC	2004年10月B(总第113期)	特快专递	44
博德之门 暗黑联盟	GBA	2004年03月A(总第98期)	Gamehalo	
博德之门 暗黑联盟Ⅰ	PS2 Xbox	2004年03月A(总第98期)	攻略透解	64
博德之门 暗黑联盟Ⅰ	PS2 Xbox	2004年03月B(总第99期)	火热秘技	93
博德之门 暗黑联盟Ⅰ	PS2 Xbox	2004年04月A(总第100期)	火热秘技	88
多鲁亚加的噩梦 不可思议的迷宫	PS2	2004年04月B(总第101期)	Gamehalo	
多鲁亚加的噩梦 不可思议的迷宫	PS2	2004年08月A(总第108期)	Gamehalo	
多鲁亚加的噩梦 不可思议的迷宫	PS2	2004年08月A(总第108期)	前线狙击	27
多鲁亚加的噩梦 不可思议的迷宫	PS2	2004年09月B(总第111期)	攻略透解	63
翡翠帝国	Xbox	2004年05月B(总第103期)	前线狙击	17
翡翠帝国	Xbox	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	
辐射 钢铁兄弟会	PS2 Xbox	2004年03月A(总第98期)	火热秘技	89
钢之炼金术师 无法飞翔的天使	PS2	2004年02月A·B(总第96·97期)	攻略透解	12
钢之炼金术师 无法飞翔的天使	PS2	2004年05月A(总第102期)	黄金眼REVIEW	34
钢之炼金术师2 红色炼金药的恶魔	PS2	2004年08月A(总第108期)	前线狙击	12
钢之炼金术师2 红色炼金药的恶魔	PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	攻略透解	140
光明力量NEO	PS2	2005年01月B(总第119期)	前线狙击	21
光明力量NEO	PS2	2005年02月A(总第120期)	前线狙击	26
光明之泪	PS2	2004年09月B(总第111期)	前线狙击	22
光明之泪	PS2	2004年12月B(总第117期)	攻略透解	55
看我的龙吧	PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	Gamehalo	
洛克人EXE4 布鲁斯小队	GBA	2005年02月A(总第120期)	攻略透解	54
洛克人EXE4 锦标赛 红日·蓝月	GBA	2004年02月A·B(总第96·97期)	攻略透解	150
洛克人EXE4 锦标赛 红日·蓝月	GBA	2004年04月B(总第101期)	黄金眼REVIEW	26
塞尔达传说	NGC	2004年06月B(总第105期)	前线狙击	14
塞尔达传说 魔力面具	神游机	2004年10月A(总第112期)	神游天下	94
塞尔达传说 神奇的小人帽	GBA	2004年06月B(总105期)	前线狙击	15
塞尔达传说 神奇的小人帽	GBA	2004年12月B(总第117期)	攻略透解	50
塞尔达传说 神奇的小人帽	GBA	2005年02月A(总第120期)	黄金眼REVIEW	35
塞尔达传说 四支剑+	NGC	2004年02月A·B(总第96·97期)	推荐	202
塞尔达传说 四支剑+	NGC	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	18
塞尔达传说 四支剑+	NGC	2004年05月A(总第102期)	攻略透解	86
塞尔达传说 四支剑+	NGC	2004年05月B(总第103期)	研究中心	87
王国之心 记忆之链	GBA	2004年07月A(总第106期)	前线狙击	19
王国之心 记忆之链	GBA	2005年01月A(总第118期)	攻略透解	80
王国之心Ⅰ	PS2	2004年07月A(总第106期)	前线狙击	20
王国之心Ⅰ	PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	前线狙击	42
王国之心Ⅰ	PS2	2005年01月A(总第119期)	Gamehalo	
武藏传Ⅱ	PS2	2004年07月A(总第106期)	前线狙击	15
星球大战 旧共和国骑士Ⅰ	Xbox	2004年07月A(总第106期)	前线狙击	36
续·我们的太阳 太阳少年强哥	GBA	2004年06月A(总第104期)	前线狙击	20
续·我们的太阳 太阳少年强哥	GBA	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	/
续·我们的太阳 太阳少年强哥	GBA	2004年07月B(总第107期)	Gamehalo	
英雄传奇	Xbox	2004年05月B(总第103期)	Gamehalo	
英雄传奇	Xbox	2004年05月B(总第103期)	前线狙击	16
越野摩托	神游机	2004年10月A(总第112期)	神游天下	94
罪与罚	神游机	2004年08月B(总第109期)	神游天下	93
罪与罚	神游机	2004年10月B(总第113期)	神游天下	62
罪与罚	神游机	2004年11月A·B(总第114·115期)	神游天下	192

AVG(冒险解谜类)	机种	所在期数	栏目	页数
Another(暂名)	NDS	2004年12月A(总第116期)	特稿	36
biohazard 4	NGC PS2	2004年02月A·B(总第96·97期)	Gamehalo	/
biohazard 4	NGC PS2	2004年03月B(总第99期)	焦点	1
biohazard 4	NGC PS2	2004年03月B(总第99期)	焦点	29
biohazard 4	NGC PS2	2004年05月A(总第102期)	Gamehalo	
biohazard 4	NGC PS2	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	
biohazard 4	NGC PS2	2004年07月A(总第106期)	前线狙击	30
biohazard 4	NGC PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	Gamehalo	
biohazard 4	NGC PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	TGS情报站	12
biohazard 4	NGC PS2	2004年12月A(总第116期)	Gamehalo	/
biohazard 4	NGC PS2	2004年12月B(总第117期)	前线狙击	20
biohazard 4	NGC PS2	2005年01月B(总第119期)	Gamehalo	/
biohazard 4	NGC PS2	2005年01月B(总第119期)	前线狙击	28
BIOHAZARD 代号 维罗尼卡 完全版	DC	2004年07月A(总第106期)	火热秘技	87
BIOHAZARD 逃出生天	PS2	2004年02月A·B(总第96·97期)	Gamehalo	
BIOHAZARD 逃出生天	PS2	2004年03月A(总第98期)	研究中心	84
BIOHAZARD 逃出生天	PS2	2004年03月B(总第99期)	黄金眼REVIEW	35
BIOHAZARD 逃出生天 FILE2	PS2	2004年05月B(总第103期)	前线狙击	20
BIOHAZARD 逃出生天 FILE2	PS2	2004年10月B(总第113期)	Gamehalo	/
BIOHAZARD 逃出生天 FILE2	PS2	2004年10月B(总第113期)	攻略透解	70
BIOHAZARD 逃出生天 FILE2	PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	研究中心	175
GHOST HUNTER	PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	火热秘技	189
MICHIGAN	PS2	2004年10月B(总第113期)	火热秘技	85
RUN LIKE HELL	PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	火热秘技	189
X档案 反抗或服从	PS2	2004年04月B(总第101期)	Gamehalo	/
大帆船	Xbox	2004年05月B(总第103期)	Gamehalo	
大神	PS2	2004年06月B(总第105期)	前线狙击	31
到哪里都在一起 多罗与克星	PS2	2004年03月B(总第99期)	前线狙击	17
东京魔人学园 外法帖血风录	PS2	2004年10月A(总第112期)	攻略透解	70
放课后的LoveBeat	PS2	2004年09月B(总第111期)	火热秘技	93
机动战士高达SEED 与友人与你相会在战场	GBA	2004年07月A(总第106期)	攻略透解	76
机神咆哮	PS2	2004年08月B(总第109期)	Gamehalo	
寂静岭4	PS2 Xbox	2004年03月B(总第99期)	前线狙击	25
寂静岭4	PS2 Xbox	2004年04月B(总第101期)	Gamehalo	/
寂静岭4	PS2 Xbox	2004年07月A(总第106期)	前线狙击	39
寂静岭4	PS2 Xbox	2004年08月A(总第108期)	攻略透解	63
寂静岭4	PS2 Xbox	2004年08月B(总第109期)	Gamehalo	/
寂静岭4	PS2 Xbox	2004年08月B(总第109期)	攻略透解	85
寂静岭4	PS2 Xbox	2004年09月A(总第110期)	Gamehalo	/
寂静岭4	PS2 Xbox	2004年09月B(总第111期)	火热秘技	93
寂静岭4	PS2 Xbox	2004年10月A(总第112期)	黄金眼REVIEW	28
九龙妖魔学园纪	PS2	2004年07月B(总第107期)	前线狙击	27
九怨	PS2	2004年05月B(总第103期)	攻略透解	60
九怨	PS2	2004年09月B(总第111期)	黄金眼REVIEW	31
绝体绝命都市2 冰封的记忆	PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	TGS情报站	58
绝体绝命都市2 冰封的记忆	PS2	2004年12月B(总第117期)	Gamehalo	/
狂城丽影	PS2	2004年12月A(总第116期)	前线狙击	22
零 红蝶	PS2	2004年04月B(总第101期)	黄金眼REVIEW	25
零 红蝶	Xbox	2004年07月B(总第107期)	前线狙击	28
零 红蝶	Xbox	2005年01月B(总第119期)	Gamehalo	/
零 红蝶	Xbox	2005年01月B(总第119期)	研究中心	86
逆转裁判3	GBA	2004年03月A(总第98期)	特快专递	40
三年级2班金八老师 屹立在传说的讲台前!	PS2	2004年08月B(总第109期)	火热秘技	92
杀手7	PS2 NGC	2004年05月B(总第103期)	前线狙击	22
[illegible]	PS2	20[illegible]年02月A·B(总第96·97期)	Gamehalo	
我们的家族	PS2	2005年01月B(总第119期)	前线狙击	[illegible]4
吸血恐慌	PS2	2004年07月[illegible](总第10[illegible]期)	前线狙击	23
吸血恐慌	PS2	2004年08月B(总第109期)	火热秘技	92

AVG(冒险解谜类)	机种	所在期数	栏目	页数
星灵迷云 回声之夜	PS2	2004年03月A(总第98期)	特快专递	46
研修医 天堂独太	NDS	2004年12月A(总第116期)	特稿	38
樱大战Ⅴ 再见 吾爱	PS2	2004年10月B(总第113期)	前线狙击	18
樱大战Ⅴ 再见 吾爱	PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	Gamehalo	
樱大战Ⅴ 再见，吾爱	PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	TGS情报站	46
樱大战物语 神秘的巴黎	PS2	2004年02月A·B(总第96·97期)	前线狙击	76
樱大战物语 神秘的巴黎	PS2	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	23
樱大战物语 神秘的巴黎	PS2	2004年03月B(总第99期)	Gamehalo	
樱大战物语 神秘的巴黎	PS2	2004年04月B(总第101期	Gamehalo	
樱大战物语 神秘的巴黎	PS2	2004年05月A(总第102期)	Gamehalo	
樱大战物语 神秘的巴黎	PS2	2004年05月A(总第102期)	攻略透解	68
樱大战物语 神秘的巴黎	PS2	2004年05月B(总第103期)	攻略透解	75
樱大战物语 神秘的巴黎	PS2	2004年08月A(总第108期)	火热秘技	87
侦探·癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件	NDS	2004年12月A(总第116期)	特稿	36
钟楼3	PS2	2004年06月B(总第105期)	火热秘技	91

ETC(其他类)	机种	所在期数	栏目	页数
大家的王子	GBA	2004年03月A(总第98期)	Gamehalo	
到哪里都在一起 多罗万象	PS2	2004年08月B(总第109期)	前线狙击	26
到哪里都在一起 多罗万象	PS2	2004年08月B(总第109期)	Gamehalo	
激爆炸弹人	PS2	2004年10月A(总第112期)	前线狙击	16
生化危机 启示录	Movie	2004年06月B(总第110期)	前线狙击	23
生化危机 启示录	Movie	2004年09月A(总第110期)	Gamehalo	
瓦里奥制造	GBA	2004年02月A·B(总第96·97期)	Gamehalo	
瓦里奥制造	GBA	2004年03月B(总第99期)	火热秘技	93
异度传说 Freaks	PS2	2004年04月B(总第101期)	前线狙击	19
异度传说 Freaks	PS2	2004年06月B(总第104期)	特快专递	44
炸弹人大陆系列 炸弹人赛车DX	PS2	2004年06月A(总第104期)	特快专递	52
最终幻想Ⅶ 再临之子	DVD	2004年03月B(总第99期)	Gamehalo	
最终幻想Ⅶ 再临之子	DVD	2004年07月A(总第105期)	前线狙击	14
最终幻想Ⅶ 再临之子	DVD	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	/
最终幻想Ⅶ 再临之子	DVD	2004年09月A(总第110期)	前线狙击	20
最终幻想Ⅶ 再临之子	DVD	2004年11月A·B(总第114·115期)	前线狙击	37

FTG(格斗类)	机种	所在期数	栏目	页数
CAPCOM FIGHTING JAM	ARC PS2	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	
CAPCOM FIGHTING JAM	ARC PS2	2004年07月A(总第106期)	前线狙击	31
CAPCOM FIGHTING JAM	ARC PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	Gamehalo	
CAPCOM FIGHTING JAM	ARC PS2	2004年12月B(总第117期)	电子竞技场	95
CAPCOM FIGHTING JAM	ARC PS2	2005年01月A(总第118期)	火热秘技	92
CAPCOM FIGHTING JAM	ARC PS2	2005年01月A(总第118期)	特快专递	48
NEO GEO斗技场	ARC	2004年12月A(总第116期)	前线狙击	28
恶魔战士编年史 混沌之塔	PSP	2004年11月A·B(总第114·115期)	Gamehalo	
格斗之王 NEOWAVE	ARC	2004年12月B(总第117期)	电子竞技场	95
格斗之王 NEOWAVE	ARC	2005年02月A(总第120期)	电子竞技场	98
格斗之王 最强冲击	PS2	2004年05月A(总第102期)	前线狙击	14
格斗之王 最强冲击	PS2	2004年06月A(总第104期)	前线狙击	32
格斗之王 最强冲击	PS2	2004年08月B(总第109期)	前线狙击	22
格斗之王 最强冲击	PS2	2004年10月A(总第112期)	Gamehalo	
格斗之王 最强冲击	PS2	2004年10月A(总第112期)	特快专递	30
格斗之王2002	PS2	2004年05月B(总第103期)	火热秘技	88
格斗之王2003	ARC PS2	2004年06月B(总第105期)	Gamehalo	
格斗之王2003	ARC PS2	2005年01月A(总第118期)	电子竞技场	98
格斗之王94 战火重燃	PS2	2005年02月B(总第121期)	Gamehalo	
格斗之王94 战火重燃	PS2	2005年02月B(总第121期)	特快专递	41
街头霸王 周年收藏版	Xbox	2004年12月B(总第117期)	火热秘技	92
街头霸王Ⅲ 三度冲击	PS2	2004年09月A(总第110期)	攻略透解	80
街头霸王Ⅲ 三度冲击	PS2	2004年09月B(总第111期)	Gamehalo	/
街头霸王Ⅲ 三度冲击	PS2	2004年09月B(总第111期)	研究中心	90
街头霸王Ⅲ 三度冲击	PS2	2004年10月A(总第112期)	研究中心	86
街头霸王Ⅲ 三度冲击	PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	电子竞技场	204
街头霸王Ⅲ 三度冲击	PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	研究中心	186
烈火之炎	PS2	2004年09月A(总第110期)	火热秘技	88
烈火之炎	PS2	2004年10月A(总第112期)	火热秘技	81
灵魂能力Ⅱ	PS2 NGC Xbox	2004年02月A·B(总第96·97期)	Gamehalo	
灵魂能力Ⅱ	PS2 NGC Xbox	2004年07月B(总第107期)	火热秘技	92
龙珠Z 武道会2	PS2	2004年04月A(总第100期)	火热秘技	88
龙珠Z 舞空斗剧	GBA	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	24

FTG(格斗类)	机种	所在期数	栏目	页数
龙珠Z 舞空斗剧	GBA	2004年05月A(总第102期)	Gamehalo	
龙珠Z 武道会3	PS2	2005年01月B(总第119期)	研究中心	84
龙珠Z 武道会3	Xbox	2005年02月B(总第121期)	火热秘技	81
神魂合体	PS2	2004年08月B(总第109期)	火热秘技	92
数码怪兽 激战编年史	PS2 Xbox NGC	2004年08月A(总第108期)	前线狙击	32
数码怪兽 激战编年史	PS2 Xbox NGC	2004年09月B(总第111期)	火热秘技	93
数码怪兽 激战编年史	PS2 Xbox NGC	2004年09月B(总第111期)	特快专递	39
死或生 ULTIMATE	Xbox	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	20
死或生 ULTIMATE	Xbox	2004年04月A(总第100期)	前线狙击	22
死或生 ULTIMATE	Xbox	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	
死或生 ULTIMATE	Xbox	2004年07月A(总第106期)	前线狙击	35
死或生 ULTIMATE	Xbox	2004年11月A·B(总第114·115期)	Gamehalo	/
死或生 ULTIMATE	Xbox	2004年12月B(总第117期)	攻略透解	78
死或生 ULTIMATE	Xbox	2004年12月B(总第117期)	Gamehalo	/
铁拳5	ARC PS2	2004年06月B(总第105期)	前线狙击	12
铁拳5	ARC PS2	2004年07月B(总第107期)	前线狙击	36
铁拳5	ARC/PS2	2004年08月B(总第109期)	前线狙击	24
铁拳5	ARC PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	Gamehalo	
铁拳5	ARC PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	TGS情况站	18
铁拳5	ARC/PS2	2005年01月B(总第119期)	Gamehalo	/
铁拳5	ARC/PS2	2005年02月A(总第120期)	前线狙击	24
铁拳5	ARC PS2	2005年02月B(总第121期)	Gamehalo	/
血腥咆哮4	PS2	2004年07月B(总第107期)	Gamehalo	
血腥咆哮4	PS2	2004年07月B(总第107期)	研究中心	91
一步神拳 全明星热斗!	PS2	2005年02月B(总第121期)	特快专递	40
幽游白书 暗黑武道会	PS2	2004年09月B(总第111期)	Gamehalo	/
幽游白书 暗黑武道会	PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	特快专递	113
致命格斗 欺骗	PS2 Xbox	2004年05月B(总第103期)	前线狙击	19
罪恶装备 XX#RELOAD	PS2	2004年12月A(总第116期)	电子竞技场	92
罪恶装备 ISUKA	PS2	2004年09月B(总第111期)	特快专递	38
罪恶装备 ISUKA	PS2	2004年10月A(总第112期)	火热秘技	81

FPS(第一人称射击类)	机种	所在期数	栏目	页数
007黄金眼 侠盗特工	NGC	2004年09月B(总第111期)	Gamehalo	/
孤岛惊魂 本能	PS2 Xbox	2004年05月B(总第103期)	Gamehalo	/
光环2	Xbox	2004年07月A(总第106期)	前线狙击	34
光环2	Xbox	2004年12月A(总第116期)	攻略透解	53
光环2	Xbox	2005年02月A(总第120期)	火热秘技	87
光环2	Xbox	2005年02月B(总第121期)	Gamehalo	
光环2	Xbox	2005年02月B(总第121期)	黄金眼REVIEW	34
海豹突击队	PS2	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	
杀戮地带	PS2	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	/
杀戮地带	PS2	2004年11月A·B(总第114·115期)	前线狙击	100
杀戮地带	PS2	2004年12月B(总第117期)	特快专递	32
杀戮地带	PS2	2005年01月A(总第118期)	Gamehalo	/
汤姆·克兰西的彩虹六号 3	Xbox	2004年08月B(总第109期)	火热秘技	92
星际传奇2	Xbox	2004年08月A(总第108期)	Gamehalo	/
星际传奇2	Xbox	2004年08月A(总第108期)	特快专递	46
星球大战 战斗前线	PS2	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	/
虚幻锦标赛2 联德瑞的冲突	Xbox	2004年05月B(总第103期)	Gamehalo	/
虚幻锦标赛2 联德瑞的冲突	Xbox	2004年05月B(总第103期)	前线狙击	14
银河战士PRIME 暗之回响	NGC	2004年01月B(总第119期)	火热秘技	89
银河战士PRIME 暗之回响	NGC	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	
银河战士PRIME 暗之回响	NGC	2004年07月A(总第106期)	前线狙击	37
银河战士PRIME 暗之回响	NGC	2005年01月B(总第119期)	特快专递	40
银河战士PRIME 猎人	NDS	2004年07月A(总第106期)	前线狙击	13

MUG(音乐类)	机种	所在期数	栏目	页数
GUITAR FREAKS 4TH MIX & DRUM MANIA 3RD MIX	PS2	2004年04月A(总第100期)	火热秘技	88
POP'N MUSIC 9	PS2	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	15
POP'N MUSIC 9	PS2	2004年04月A(总第100期)	特快专递	27
POP'N MUSIC 9	PS2	2004年05月A(总第102期)	火热秘技	91
大合奏！乐队兄弟	NDS	2004年12月A(总第116期)	特稿	38
太鼓的达人 火热的动画祭	PS2	2004年02月AB(总第96·97期)	火热秘技	171
太鼓之达人 四代目	PS2	2004年07月B(总第107期)	前线狙击	17
太鼓之达人 四代目	PS2	2005年02月B(总第121期)	火热秘技	81
太鼓之达人 五代目	PS2	2005年02月[illegible](总第12[illegible]期)	Gamehalo	/
太鼓之达人 五代目	PS2	2005年02月[illegible](总第121期)	火热秘技	81
网球王子 王子之爱 甜蜜 苦涩	PS2	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	23

www.pmbook.cn

PUZ(方块类)	机种	所在期数	栏目	页数
动物管理员	NDS	2004年12月A(总第116期)	特稿	37
狂热噗哟噗哟	NDS	2004年12月A(总第116期)	特稿	39
狂热噗哟噗哟	PS2 DC NGC Xbox	2004年03月B(总第99期)	特快专递	47
一笔吃豆(暂名)	NDS	2004年12月A(总第116期)	特稿	39
陨石大战	NDS	2004年12月A(总第116期)	特稿	39

RAC(赛车竞速类)	机种	所在期数	栏目	页数
BATTLE GEAR3	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	Gamehalo	
GT赛车4	PS2	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	
GT赛车4	PS2	2004年07月A(总第106期)	前线狙击	26
GT赛车4	PS2	2004年11月AB(总第114・115期)	前线狙击	30
GT赛车4	PS2	2004年12月A(总第116期)	Gamehalo	
GT赛车4	PS2	2005年02月A(总第120期)	Gamehalo	
GT赛车4	PS2	2005年02月B(总第121期)	攻略透解	68
RunOut2	Xbox	2004年07月B(总第107期)	Gamehalo	
RunOut2	Xbox	2004年12月B(总第117期)	火热秘技	92
飞驰竞速	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	Gamehalo	
古惑狼 火爆赛车	N-Gage	2004年06月A(总第104期)	Gamehalo	
古惑狼赛车	GBA	2004年02月A・B(总第96・97期)	Gamehalo	
火爆狂飙3	PS2 Xbox	2004年07月A(总第106期)	前线狙击	25
火爆狂飙3	PS2 Xbox	2004年07月B(总第107期)	Gamehalo	
火爆狂飙3	PS2 Xbox	2004年09月B(总第111期)	Gamehalo	
火爆狂飙3	PS2 Xbox	2004年10月B(总第113期)	攻略透解	82
激情赛车	PS2	2004年07月A(总第106期)	前线狙击	24
激情赛车	PS2	2004年08月A(总第108期)	Gamehalo	
激情赛车	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	Gamehalo	
极品飞车 地下狂飙	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	Gamehalo	
极品飞车 地下狂飙2	PS2 NGC Xbox	2004年09月B(总第111期)	Gamehalo	
极品飞车 地下狂飙2	PS2 NGC Xbox	2004年08月B(总第109期)	前线狙击	21
街道BATTLE2 连锁反应	PS2	2004年06月A(总第104期)	火热秘技	89
街道BATTLE3	PS2	2004年04月A刊(总第100期)	Gamehalo	
马里奥赛车 双重冲击	NGC	2004年02月AB(总第96・97期)	火热秘技	171
马里奥赛车(暂名)	NDS	2004年12月A(总第116期)	特稿	38
山脊赛车PSP	PSP	2004年12月B(总第117期)	前线狙击	17
山脊赛车PSP	PSP	2005年02月A(总第120期)	特快专递	49
数码怪兽赛车	GBA	2004年06月A(总第104期)	Gamehalo	
水上摩托	神游机	2004年02月A・B(总第96・97期)	神游天下	173
头文字d ver3	ARC	2004年12月A(总第116期)	电子竞技场	91
未来赛车	神游机	2004年03月B(总第99期)	神游天下	94

ORIENTAL BLUE 青之天外	GBA	2004年02月A・B(总第96・97期)	黄金眼REVIEW	81
霸天开拓史	NGC	2004年02月A・B(总第96・97期)	火热秘技	171
波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险	PS2	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	25
波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险	PS2	2004年05月A(总第102期)	攻略透解	76
波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险	PS2	2004年05月B(总第103期)	研究中心	86
波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险	PS2	2004年07月A(总第106期)	火热秘技	87
波波罗古罗伊斯物语 皮耶多罗王子的冒险	PSP	2005年02月B(总第121期)	前线狙击	24
凡人物语	PS2	2004年10月B(总第113期)	前线狙击	32
凡人物语	PS2	2004年11月AB(总第114・115期)	前线狙击	40
凡人物语	PS2	2004年12月A(总第116期)	Gamehalo	
钢之炼金术师 回忆的奏鸣曲	GBA	2004年08月A(总第108期)	前线狙击	15
格兰蒂亚	SS	2004年07月B(总第107期)	Gamehalo	/
光明力量NEO	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	前线狙击	48
光明之泪	PS2	2004年12月A(总第116期)	Gamehalo	/
幻想水浒传Ⅳ	PS2	2004年03月A(总第98期)	Gamehalo	
幻想水浒传Ⅳ	PS2	2004年06月A(总第104期)	前线狙击	30
幻想水浒传Ⅳ	PS2	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	
幻想水浒传Ⅳ	PS2	2004年07月B(总第107期)	Gamehalo	/
幻想水浒传Ⅳ	PS2	2004年10月A(总第112期)	攻略透解	59
幻想水浒传Ⅳ	PS2	2004年10月B(总第113期)	研究中心	86
荒野兵器 Alter Code F	PS2	2004年01月A(总第94期)	攻略透解	58
荒野兵器 Alter Code F	PS2	2004年01月B(总第95期)	攻略透解	54
荒野兵器 Alter Code F	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	Gamehalo	/
荒野兵器 Alter Code F	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	火热秘技	171
荒野兵器 Alter Code F	PS2	2004年03月A(总第98期)	火热秘技	89
荒野兵器4	PS2	2004年01月B(总第119期)	前线狙击	18
荒野兵器4	PS2	2004年02月A(总第120期)	前线狙击	28
荒野兵器4	PS2	2004年12月A(总第116期)	Gamehalo	
荒野兵器4	PS2	2005年02月B(总第121期)	前线狙击	30

[illegible]	机种	所在期数	[illegible]	[illegible]
火影忍者RPG 被继承的火之意志	GBA	2004年09月B(总第111期)	火热秘技	93
看我的龙吧	PS2	2004年10月A(总第112期)	前线狙击	14
看我的龙吧	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	前线狙击	26
口袋妖怪 火红・叶绿	GBA	2004年03月A(总第98期)	Gamehalo	/
口袋妖怪 火红・叶绿	GBA	2004年03月A(总第98期)	攻略透解	60
口袋妖怪 火红・叶绿	GBA	2004年03月B(总第99期)	研究中心	83
口袋妖怪 绿宝石	GBA	2004年09月A(总第110期)	前线狙击	16
口袋妖怪 绿宝石	GBA	2004年11月A・B(总第114、115期)	攻略透解	133
浪漫沙加 开拓者	PS	2004年06月A(总第104期)	火热秘技	89
浪漫沙加 吟游者之歌	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	TGS情报站	34
浪漫沙加 吟游者之歌	PS2	2005年01月A(总第119期)	Gamehalo	/
雷盖亚 决斗传奇	PS2	2004年10月A(总第112期)	火热秘技	81
洛克人X 突击任务	PS2 NGC	2004年03月B(总第99期)	Gamehalo	/
洛克人X 突击任务	PS2 NGC	2004年03月B(总第99期)	前线狙击	21
洛克人X 突击任务	PS2 NGC	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	/
洛克人X 突击任务	PS2 NGC	2004年07月A(总第106期)	前线狙击	32
洛克人X 突击任务	PS2 NGC	2004年09月B(总第111期)	攻略透解	68
洛克人X 突击任务	PS2 NGC	2004年10月A(总第112期)	研究中心	82
马里奥和路易RPG	GBA	2004年02月A・B(总第96・97期)	Gamehalo	/
马里奥和路易RPG	GBA	2004年03月A(总第98期)	黄金眼REVIEW	35
梦幻骑士Ⅳ 时之旅人	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	Gamehalo	/
梦幻骑士Ⅳ 时之旅人	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	攻略透解	134
梦幻骑士Ⅳ 时之旅人	PS2	2004年03月A(总第98期)	研究中心	80
命运传奇2	PS2	2004年03月A(总第98期)	火热秘技	89
命运传奇2	PS2	2004年06月A(总第104期)	研究中心	88
命运传奇2	PS2	2004年09月A(总第110期)	火热秘技	88
世界传说 换装迷宫2	GBA	2004年10月A(总第112期)	火热秘技	81
世界传说 换装迷宫3	GBA	2005年01月A(总第118期)	前线狙击	22
世界传说 换装迷宫3	GBA	2005年02月B(总第121期)	攻略透解	54
数码恶魔传说 天魔变	PS2	2004年03月B(总第99期)	Gamehalo	/
数码恶魔传说 天魔变	PS2	2004年03月B(总第99期)	前线狙击	18
数码恶魔传说 天魔变	PS2	2004年06月B(总第105期)	前线狙击	27
数码恶魔传说 天魔变	PS2	2004年07月B(总第107期)	Gamehalo	/
数码恶魔传说 天魔变	PS2	2004年09月A(总第110期)	攻略透解	50
数码恶魔传说 天魔变	PS2	2004年09月B(总第111期)	研究中心	82
数码恶魔传说 天魔变	PS2	2004年10月B(总第113期)	黄金眼REVIEW	36
数码恶魔传说 天魔变	PS2	2004年10月B(总第113期)	黄金眼Review	36
数码恶魔传说 天魔变2	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	前线狙击	60
数码恶魔传说 天魔变2	PS2	2004年12月B(总第117期)	Gamehalo	/
斯特拉的众神	PS2	2005年01月B(总第118期)	Gamehalo	/
宿命传说2	PS2	2004年03月A(总第98期)	火热秘技	89
宿命传说2	PS2	2004年06月A(总第104期)	Gamehalo	/
宿命传说2	PS2	2004年06月A(总第104期)	研究中心	88
宿命传说2	PS2	2004年09月A(总第110期)	火热秘技	88
望乡路	NGC	2004年04月A(总第100期)	前线狙击	23
仙乐传说	NGC	2004年02月A・B(总第96・97期)	Gamehalo	/
仙乐传说	NGC	2004年02月A・B(总第96・97期)	黄金眼REVIEW	83
仙乐传说	NGC	2004年02月A・B(总第96・97期)	研究中心	162
仙乐传说	PS2	2004年06月A(总第104期)	前线狙击	27
仙乐传说	PS2	2004年10月A(总第112期)	前线狙击	20
仙乐传说	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	攻略透解	148
星之海洋3 直到时间的尽头 导演剪辑版	PS2	2004年03月A(总第98期)	攻略透解	68
星之海洋3 直到时间的尽头 导演剪辑版	PS2	2004年03月B(总第99期)	研究中心	88
星之海洋3 直到时间的尽头 导演剪辑版	PS2	2004年04月A(总第100期)	研究中心	76
星之海洋3 直到时间的尽头 导演剪辑版	PS2	2004年04月B(总第101期)	Gamehalo	/
星之海洋3 直到时间的尽头 导演剪辑版	PS2	2004年04月B(总第101期)	研究中心	82
星之海洋3 直到时间的尽头 导演剪辑版	PS2	2004年12月B(总第117期)	火热秘技	92
妖精战士 世代	PS2	2004年08月B(总第109期)	前线狙击	18
妖精战士 世代	PS2	2004年12月B(总第117期)	攻略透解	60
伊莉丝的工作室 永恒玛娜	PS2	2004年03月B(总第99期)	前线狙击	12
伊莉丝的工作室 永恒玛娜	PS2	2004年[illegible]月A(总第[illegible]期)	前线狙击	[illegible]
伊莉丝的工作室 永恒玛娜	PS2	2004年[illegible]月B(总第[illegible]期)	前线狙击	28
伊莉丝的工作室 永恒玛娜	PS2	2004年07月B(总第107期)	攻略透解	76
伊莉丝的工作室 永恒玛娜	PS2	2004年07月B(总第107期)	研究中心	84

RPG(角色扮演类)	机种	所在期数	栏目	页数
伊丽丝的工作室 永恒玛娜	PS2	2004年08月B(总第109期)	黄金眼REVIEW	29
异度传说 二章 善恶的彼岸	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	前线狙击	72
异度传说 二章 善恶的彼岸	PS2	2004年03月A(总第98期)	Gamehalo	
异度传说 二章 善恶的彼岸	PS2	2004年03月B(总第99期)	前线狙击	22
异度传说 二章 善恶的彼岸	PS2	2004年04月B(总第101期)	前线狙击	18
异度传说 二章 善恶的彼岸	PS2	2004年07月B(总第107期)	Gamehalo	/
异度传说 二章 善恶的彼岸	PS2	2004年08月B(总第109期)	攻略透解	64
异度传说 二章 善恶的彼岸	PS2	2004年08月B(总第109期)	火热秘技	92
异度传说 二章 善恶的彼岸	PS2	2004年09月A(总第110期)	Gamehalo	
异度传说 二章 善恶的彼岸	PS2	2004年09月A(总第110期)	攻略透解	74
异度传说 二章 善恶的彼岸	PS2	2004年09月B(总第111期)	攻略透解	74
异度传说 二章 善恶的彼岸	PS2	2004年10月A(总第112期)	黄金眼REVIEW	29
影之心Ⅱ	PS2	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	15
影之心Ⅱ	PS2	2004年03月B(总第99期)	Gamehalo	
影之心Ⅱ	PS2	2004年04月A(总第100期)	攻略透解	68
影之心Ⅱ	PS2	2004年04月B(总第101期)	攻略透解	72
影之心Ⅱ	PS2	2004年04月B(总第101期)	研究中心	78
影之心Ⅱ	PS2	2004年08月B(总第109期)	Gamehalo	
永恒传说	PSP	2005年02月B(总第121期)	前线狙击	26
勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	PS2	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	29
勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	PS2	2004年04月B(总第101期	Gamehalo	
勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	PS2	2004年05月A(总第102期)	攻略透解	60
勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	PS2	2004年05月B(总第103期)	研究中心	82
勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	PS2	2004年07月B(总第107期)	黄金眼REVIEW	42
勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	PS2	2005年01月B(总第119期)	攻略透解	52
勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	PS2	2004年01月B(总第119期)	火热秘技	89
勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海大地与被诅咒的公主	PS2	2004年05月A(总第102期)	Gamehalo	
勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海大地与被诅咒的公主	PS2	2004年05月A(总第102期)	前线狙击	16
勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	PS2	2004年12月B(总第117期)	Gamehalo	
寓言	Xbox	2005年01月B(总第119期)	攻略透解	48
约束之地 利维艾拉	GBA	2005年01月B(总第119期)	攻略透解	69
召唤之夜 铸剑物语2	GBA	2004年06月A(总第104期)	前线狙击	22
真・女神转生Ⅲ 夜想曲 狂热版	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	前线狙击	77
真・女神转生Ⅲ 夜想曲 狂热版	PS2	2004年03月B(总第99期)	攻略透解	80
真名法典	PS2	2004年07月B(总第107期)	前线狙击	30
真名法典	PS2	2005年01月A(总第118期)	攻略透解	66
纸片马里奥RPG	NGC	2004年09月A(总第110期)	特快专递	38
纸片马里奥RPG	NGC	2004年11月A・B(总第114・115期)	攻略透解	166
纸片马力欧	神游机	2004年09月A(总第110期)	神游天下	92
纸片马力欧	神游机	2004年09月B(总第111期)	神游天下	94
指环王 第三纪	PS2 Xbox	2004年07月B(总第107期)	前线狙击	16
指环王 第三纪	PS2 Xbox	2004年08月A(总第108期)	Gamehalo	
指环王 第三纪	PS2 Xbox	2004年12B(总第117期)	特快专递	34
重生传说	PS2	2004年06月A(总第104期)	前线狙击	26
重生传说	PS2	2004年08月A(总第108期)	前线狙击	21
重生传说	PS2	2004年09月B(总第111期)	前线狙击	26
重生传说	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	Gamehalo	
重生传说	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	前线狙击	16
重生传说	PS2	2005年01月A(总第118期)	前线狙击	18
重生传说	PS2	2005年02月A(总第120期)	攻略透解	63
重生传说	PS2	2005年02月B(总第121期)	Gamehalo	
重生传说	PS2	2005年02月B(总第121期)	研究中心	82
重生传说	PS2	2005年02月B(总第121期)	火热秘技	81
最游记 RELOAD GUNLOCK	PS2	2004年10月B(总第113期)	火热秘技	85
最终幻想Ⅰ・Ⅱ ADVANCE	GBA	2004年09月A(总第110期)	火热秘技	88
最终幻想Ⅰ・Ⅱ ADVANCE	GBA	2004年09月B(总第111期)	攻略透解	52
最终幻想Ⅰ・Ⅱ ADVANCE	GBA	2004年09月B(总第111期)	火热秘技	93
最终幻想Ⅶ	PS2	2004年06月B(总第105期)	Gamehalo	
最终幻想X-2	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	Gamehalo	
最终幻想X-2	PS2	2004年04月B(总第101期)	火热秘技	90
最终幻想X-2 国际版+最终任务	PS2	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	16
最终幻想X-2 国际版+最终任务	PS2	2004年04月A(总第100期)	Gamehalo	

RPG(角色扮演类)	机种	所在期数	栏目	页数
最终幻想X-2 国际版+最终任务	PS2	2004年04月A(总第100期)	攻略透解	62
最终幻想X-2 国际版+最终任务	PS2	2004年04月B(总第101期)	Gamehalo	/
最终幻想X-2 国际版+最终任务	PS2	2004年04月B(总第101期)	研究中心	80
最终幻想X-2 国际版+最终任务	PS2	2004年06月A(总第104期)	Gamehalo	/
最终幻想X-2 国际版+最终任务	PS2	2004年06月A(总第104期)	火热秘技	89
最终幻想X-2 国际版+最终任务	PS2	2004年07月A(总第106期)	研究中心	86
最终幻想Ⅺ	PS2	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	/
最终幻想Ⅺ 普洛米西亚的咒缚	PS2	2004年07月B(总第107期)	前线狙击	19
最终幻想X	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	Gamehalo	/
最终幻想X	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	前线狙击	69
最终幻想Ⅻ	PS2	2004年06月A(总第104期)	前线狙击	38
最终幻想Ⅻ	PS2	2004年06月B(总第105期)	Gamehalo	/
最终幻想Ⅻ	PS2	2004年07月A(总第106期)	前线狙击	16
最终幻想Ⅻ	PS2	2004年12月B(总第117期)	Gamehalo	/

SLG(策略模拟类)	机种	所在期数	栏目	页数
J联盟 胜利11人 战略版	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	Gamehalo	
J联盟 胜利11人 战略版	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	研究中心	168
J联盟创造职业球会Ⅰ'04	PS2	2004年05月B(总第103期)	前线狙击	24
J联盟创造职业球会Ⅰ'04	PS2	2004年06月A(总第104期)	前线狙击	34
J联盟创造职业球会Ⅰ'04	PS2	2004年07月B(总第107期)	Gamehalo	
J联盟创造职业球会Ⅰ'04	PS2	2004年08月B(总第109期)	攻略透解	70
J联盟创造职业球会Ⅰ'04	PS2	2004年09月A(总第110期)	研究中心	85
J联盟创造职业球会Ⅰ'04	PS2	2004年10月B(总第113期)	电子竞技场	89
J联盟创造职业球会Ⅰ'04	PS2	2005年01月A(总第118期)	电子竞技场	96
J联盟胜利11人战略版	PS2	2004年03月A(总第98期)	火热秘技	69
超级大战争(暂名)	NDS	2004年12月A(总第116期)	特稿	36
超级大战争1+2	GBA	2004年12月A(总第116期)	前线狙击	16
烈焰帝国 十字军东征	Xbox	2004年12月B(总第117期)	火热秘技	92
电车GO! FINAL	PS2	2004年09月A(总第110期)	火热秘技	88
鬼魂力量 魔法元素	PS2	2004年06月B(总第105期)	前线狙击	25
决战Ⅲ	PS2	2004年10月B(总第113期)	火热秘技	85
决战Ⅲ	PS2	2004年10月A(总第112期)	前线狙击	12
决战Ⅲ	PS2	2004年10月B(总第113期)	Gamehalo	
决战Ⅲ	PS2	2005年02月B(总第121期)	Gamehalo	
决战Ⅲ	PS2	2005年02月B(总第121期)	攻略透解	62
美少女梦工场	PS2	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	27
模拟市民 都市人生	NDS	2004年12月A(总第116期)	特稿	38
牧场物语 Oh!美妙人生	NGC	2004年10月A(总第112期)	火热秘技	81
牧场物语 Oh!美妙人生	PS2	2005年01月A(总第118期)	攻略透解	84
牧场物语 Oh!美妙人生 女生版	NGC	2004年07月B(总第107期)	前线狙击	15
牧场物语 Oh!美妙人生 女生版	NGC	2004年08月B(总第109期)	火热秘技	92
牧场物语 矿石镇的同伴们 女生版	GBA	2004年03月A(总第98期)	火热秘技	69
牧场物语 矿石镇的同伴们 女生版	GBA	2004年03月B(总第99期)	火热秘技	93
牧场物语 矿石镇的同伴们 女生版	GBA	2004年08月B(总第109期)	火热秘技	92
前线任务 在线	PS2	2004年12月B(总第117期)	Gamehalo	/
任天狗(暂名)	NDS	2004年12月A(总第116期)	特稿	35
胜利十一人 欧洲足球战略版	PS2	2005年02月A(总第120期)	攻略透解	74
胜利十一人 欧洲足球战略版	PS2	2005年02月B(总第121期)	研究中心	88
太阁立志传Ⅴ	PS2	2004年10月B(总第113期)	火热秘技	85
新天魔界 混沌时代Ⅳ	PS2	2004年03月B(总第99期)	前线狙击	30
新天魔界 混沌时代Ⅳ	PS2	2004年06月B(总第105期)	研究中心	86
信长的野望 天下创世	PS2	2004年04月B(总第101期)	前线狙击	15
信长战记	PS2	2004年07月B(总第107期)	火热秘技	92
装甲核心 方程式前线	PS2 PSP	2004年09月B(总第111期)	前线狙击	20
足球人生	PS2	2004年04月A(总第100期)	攻略透解	49

SRPG(战略角色扮演类)	机种	所在期数	栏目	页数
SD高达G世纪SEED	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	前线狙击	74
SD高达G世纪SEED	PS2	[illegible]	前线狙击	1[illegible]
SD高达G世纪SEED	PS2	2004年04月A(总第100期)	Gamehalo	

www.plumbook.cn

SRPG(战略角色扮演类)	机种	所在期数	栏目	页数
SD高达G世纪SEED	PS2	2004年04月A(总第100期)	攻略透解	42
SD高达G世纪SEED	PS2	2004年04月A(总第100期)	火热秘技	88
超级机器人大战 原创世纪2	GBA	2004年09月B(总第111期)	前线狙击	16
超级机器人大战 原创世纪2	GBA	2004年12月A(总第116期)	前线狙击	24
超级机器人大战 原创世纪2	GBA	2005年01月A(总第118期)	前线狙击	20
超级机器人大战GC	NGC	2004年09月B(总第111期)	前线狙击	19
超级机器人大战GC	NGC	2004年11月A・B(总第114・115期)	前线狙击	102
超级机器人大战GC	NGC	2005年01月B(总第119期)	Gamehalo	
超级机器人大战GC	NGC	2005年02月A(总第120期)	火热秘技	87
超级机器人大战GC	NGC	2005年02月A(总第120期)	特快专递	50
超级机器人大战GC	NGC	2005年02月B(总第121期)	火热秘技	81
超级机器人大战IMPACT	PS2	2004年05月A(总第102期)	火热秘技	91
超级机器人大战MX	PS2	2004年03月A(总第98期)	Gamehalo	
超级机器人大战MX	PS2	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	30
超级机器人大战MX	PS2	2004年07月B(总第107期)	Gamehalo	
超级机器人大战MX	PS2	2004年07月B(总第107期)	攻略透解	66
超级机器人大战MX	PS2	2004年08月A(总第108期)	Gamehalo	
超级机器人大战MX	PS2	2004年08月A(总第108期)	攻略透解	76
超级机器人大战MX	PS2	2004年08月A(总第108期)	研究中心	86
超级机器人大战MX	PS2	2004年08月B(总第109期)	攻略透解	76
超级机器人大战MX	PS2	2004年08月B(总第109期)	火热秘技	92
超级机器人大战MX	PS2	2004年09月A(总第110期)	黄金眼REVIEW	28
第2次超级机器人大战α	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	Gamehalo	
东京魔人学园 外法帖 血风录	PS2	2004年08月B(总第109期)	Gamehalo	
东京魔人学园 外法帖 血风录	PS2	2004年07月B(总第107期)	前线狙击	26
光明力量 暗龙复活	GBA	2004年04月A(总第100期)	前线狙击	26
光明力量 暗龙复活	GBA	2004年05月A(总第102期)	Gamehalo	
光之圣女传说	PS2	2004年06月B(总第105期)	火热秘技	91
火焰之纹章 苍炎的轨迹	NGC	2004年06月A(总第104期)	前线狙击	14
火焰之纹章 圣魔之光石	GBA	2004年08月A(总第108期)	前线狙击	24
火焰之纹章 圣魔之光石	PS2	2005年01月B(总第119期)	黄金眼REVIEW	35
灵武战记	PS2	2004年03月A(总第98期)	攻略透解	54
灵武战记	PS2	2004年03月B(总第99期)	研究中心	84
前线任务4	PS2	2004年05月B(总第103期)	黄金眼REVIEW	28
前线任务在线	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	Gamehalo	
斯特拉的众神	PS2	2004年07月B(总第107期)	前线狙击	20
斯特拉的众神	PS2	2004年12月B(总第117期)	攻略透解	72
游戏王 胶囊怪兽斗技场	PS2	2004年10月A(总第112期)	火热秘技	81
转生学园幻苍录	PS2	2004年06月B(总第105期)	前线狙击	32
最终幻想战略版 ADVANCE	GBA	2004年02月A・B(总第96・97期)	Gamehalo	

SPG(体育类)	机种	所在期数	栏目	页数
ESPN NBA 2K5	PS2	2004年12月A(总第116期)	特快专递	48
J联盟 胜利十一人8 亚洲冠军杯	PS2	2004年10月B(总第113期)	前线狙击	17
J联盟胜利十一人8 亚洲冠军杯	PS2	2005年01月A(总第118期)	电子竞技场	97
NBA LIVE 2005	PS2/Xbox/NGC	2004年12月A(总第116期)	特快专递	49
大众高尔夫4	PS2	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	
迪士尼明星足球	NGC	2004年10月A(总第112期)	火热秘技	81
海贼王 棒球进行曲	GBA	2004年09月A(总第110期)	火热秘技	68
扣杀球场 职业锦标赛2	PS2	2004年12月A(总第116期)	黄金眼REVIEW	33
扣杀球场 职业锦标赛2	PS2	2004年08月A(总第108期)	特快专递	48
扣杀球场 职业锦标赛2	PS2	2004年08月B(总第109期)	Gamehalo	/
扣杀球场 职业锦标赛2	PS2	2004年09月B(总第111期)	火热秘技	93
扣杀球场 职业锦标赛2	PS2	2005年02月B(总第121期)	电子竞技场	90
马里奥高尔夫 GBA之旅	GBA	2004年06月A(总第104期)	特快专递	51
马里奥网球	NGC	2004年12月B(总第117期)	火热秘技	92
梦幻SSX3	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	Gamehalo	
拳击之夜 2004	PS2 Xbox	2004年06月B(总第105期)	火热秘技	91
拳击之夜 2004	PS2 Xbox	2004年06月B(总第105期)	特快专递	46
世界足球 胜利11人7	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	Gamehalo	
世界足球 胜利11人7	PS2	2004年02月A・B(总第96・97期)	电子竞技场	174
世界足球 胜利11人7 国际版	PS2	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	17
世界足球 胜利11人7 国际版	PS2	2004年03月B(总第99期)	Gamehalo	
世界足球 胜利11人7 国际版	PS2	2004年03月B(总第99期)	电子竞技场	95
世界足球 胜利11人7 国际版	PS2	2004年04月A(总第100期)	电子竞技场	89
世界足球 胜利11人7 国际版	PS2	2004年05月B(总第103期)	电子竞技场	89
世界足球 胜利11人7 国际版	PS2	2004年06月A(总第104期)	电子竞技场	90
世界足球 胜利11人7 国际版	PS2	2004年06月B(总第105期)	电子竞技场	92
世界足球 胜利11人7 国际版	PS2	2004年07月A(总第106期)	电子竞技场	86
世界足球 胜利11人7 国际版	PS2	2004年07月B(总第107期)	Gamehalo	
世界足球 胜利11人7 国际版	PS2	2004年07月B(总第107期)	电子竞技场	93
世界足球 胜利11人7 国际版	PS2	2004年08月A(总第108期)	电子竞技场	88
世界足球 胜利11人7 国际版	PS2	2004年08月B(总第109期)	电子竞技场	94
世界足球 胜利11人7 国际版	PS2	2004年09月A(总第110期)	Gamehalo	/
世界足球 胜利11人7 国际版	PS2	2004年09月A(总第110期)	电子竞技场	89
世界足球 胜利11人8	PS2	2004年07月B(总第107期)	前线狙击	12
世界足球 胜利11人8	PS2	2004年08月A(总第108期)	前线狙击	18
世界足球 胜利11人8	PS2	2004年09月B(总第111期)	Gamehalo	/
世界足球 胜利11人8	PS2	2004年09月B(总第111期)	赠品别册	/
世界足球 胜利11人8	PS2	2004年10月A(总第112期)	Gamehalo	
世界足球 胜利11人8	PS2	2004年10月A(总第112期)	电子竞技场	89
世界足球 胜利11人8	PS2	2004年10月B(总第113期)	电子竞技场	88
世界足球 胜利11人8	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	电子竞技场	202
世界足球 胜利11人8	PS2	2004年12月A(总第116期)	电子竞技场	90
世界足球 胜利11人8	PS2	2004年12月B(总第117期)	电子竞技场	94
世界足球 胜利11人8	PS2	2005年01月B(总第119期)	电子竞技场	92
世界足球 胜利11人8	PS2	2005年02月A(总第120期)	电子竞技场	97
世界足球 胜利11人8	PS2	2005年02月B(总第121期)	电子竞技场	91
摔角玫瑰	PS2	2005年01月A(总第118期)	火热秘技	92
网球王子 最强队伍结成!	PS2	2004年11A・B(总第114・115期)	特快专递	114
网球王子 最强队伍结成!	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	火热秘技	189
网球王子 最强队伍结成!	PS2	2004年12月B(总第117期)	火热秘技	92
网球王子Smash Hit!2	PS2	2004年05月B(总第103期)	火热秘技	88
雅典 2004	PS2	2004年09月A(总第110期)	特快专递	33
足球王国 试验版	PS2	2004年04月B(总第101期)	前线狙击	22
足球王国 试验版	PS2	2004年07月B(总第107期)	特快专递	50

STG(射击)	机种	所在期数	栏目	页数
THE 大美人	PS2	2004年08月A(总第108期)	火热秘技	87
变形金刚	PS2	2004年07月A(总第106期)	攻略透解	83
虫姬さま	ARC	2005年02月A(总第120期)	火热秘技	87
钢铁帝国	GBA	2004年07月A(总第106期)	特快专递	66
钢铁之狼 混沌	PS2	2004年11A・B(总第114・115期)	前线狙击	64
钢铁之狼 混沌	PS2	2005年02月B(总第121期)	Gamehalo	
化解危机 危机地带	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	特快专递	108
皇牌空战5 未颂的战争	PS2	2004年01月B(总第119期)	火热秘技	89
皇牌空战5 未颂的战争	PS2	2004年05月A(总第102期)	推荐	104
皇牌空战5 未颂的战争	PS2	2004年06月A(总第104期)	Gamehalo	/
皇牌空战5 未颂的战争	PS2	2004年07月A(总第106期)	前线狙击	23
皇牌空战5 未颂的战争	PS2	2004年08月B(总第109期)	Gamehalo	
皇牌空战5 未颂的战争	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	特快专递	20
皇牌空战5 未颂的战争	PS2	2004年11月A・B(总第114・115期)	Gamehalo	
皇牌空战5 未颂的战争	PS2	2004年12月A(总第116期)	攻略透解	82
皇牌空战5 未颂的战争	PS2	2005年01月A(总第118期)	黄金眼REVIEW	31
空军三角洲 蓝翼骑士	PS2	2004年02月A・B(总第96、97期)	Gamehalo	/
空军三角洲 蓝翼骑士	PS2	2004年04月A(总第100期)	火热秘技	88
雷霆战机 终极最终版	PS2	2005年02月A(总第120期)	火热秘技	87
武装飞鸟1&2	PS2	2004年03月A(总第98期)	前线狙击	15
星际火狐	NGC	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	
宇宙巡航机V	PS2	2004年05月B(总第103期)	Gamehalo	
宇宙巡航机V	PS2	2004年06月A(总第104期)	前线狙击	33
宇宙巡航机V	PS2	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	/
宇宙巡航机V	PS2	2004年09月A(总第110期)	特快专递	34
宇宙巡航机V	PS2	2004年09月B(总第111期)	火热秘技	93

TCG(卡片类)	机种	所在期数	栏目	页数
潜龙谍影AC!D	PSP	2004年07月A(总第106期)	Gamehalo	
潜龙谍影AC!D	PSP	2004年07月A(总第106期)	前线狙击	13
潜龙谍影AC!D	PSP	2005年02月A(总第120期)	特快专递	48
潜龙谍影AC!D	PSP	2005年02月B(总第121期)	Gamehalo	/
游戏王 对战怪兽专家版 3EX	GBA	2004年03月B(总第99期)	火热秘技	93
游戏王 双六的骰子	GBA	2004年03月(总第98期)	前线狙击	23
游戏王V	GBA	2004年10月B(总第113期)	火热秘技	85

TAB(桌面类)	机种	所在期数	栏目	页数
超级马里奥弹珠台	GBA	2004年10月B(总第113期)	特快专递	50
马里奥聚会6	NGC	20[illegible]年12月[illegible]期)	前线狙击	[illegible]0
役满DS(暂名)	NDS	[illegible]年12月[illegible] 116期)	特稿	[illegible]
最终幻想+勇者斗恶龙 in 富豪街 特别版	PS2	[illegible]年12月[illegible]期)	Gameha[illegible]	/

www.plumbook.com

彩信谍报

——最新最快的游戏简报！

抢先获取第一手详细的游戏情报！

小编精心准备的购买推荐度参考！

网罗全部超级大作及二线作品！

缤纷下载精品手机游戏图片！

编辑短信 DB 发送到800202

仅支持已经开通GPRS业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

包月仅10元，每月8～12期精品游戏资讯

MOBILE ZONE

年底彩信谍报大奖得主：

贵州贵阳 139xxxx1345 夏读者

身份证号：5201021979xxxxxxxx

奖品将在1个月内寄出！



下次的季度抽奖将继续送出小神游SP，另有更丰富的小礼品。订阅彩信谍报的新老用户都有机会继续获得奖品！

读者推荐铃声

《MGS》Escape	《洛克人 X4》Zero 主题	《火焰之纹章》斗技场音乐	《暗黑编年史》战斗音乐
发送 211267 到 335598	发送 211280 到 335598	发送 211285 到 335598	发送 211286 到 335598

空中网 KongZhong.com 手机·娱乐·生活

读者人气手机图片

温馨提示

参加“短信排行榜”、“一句话评刊”和“Camona o 有奖问答”的读者有机会得到精美纪念品，而定制“短信新闻”的读者更可以得到每月抽选大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS（GPRS可以在当地的营业厅、移动网站或拔打1860开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持MMS的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通GPRS与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到3355后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦，没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的。为了让读者在下载图片和铃声的过程中更加畅通，原游戏图片和铃声下载的发送号码更换成335598，原号码3355已经停止使用，以后玩家在下载时就要注意了哦！图片和铃声的下载方法是：发送各代码到335598。（下载每首铃声或每张图片资费2元）

12月获得包月短信新闻大奖的读者是来自北京市的——徐寅

奖品是小神游SP一台。无论你是联通或移动的用户，只要定制包月短信新闻就会拥有获得每月大奖的机会。

读者人气图片——Berryz工房



◆ 图片下载和铃声下载暂时只支持中国移动的彩信服务 ◆ 空中网技术支持的客服热线：010-68083018

©2004 Sony Computer Entertainment Inc. ©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. ©1994 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED ©TECMO,LTD.2003,2004 ... Sony Computer Entertainment America Inc. Created and developed by Naughty Dog, Inc. ©2004 Sony Computer Entertainment America Inc. ... SEGA CORPORATION ...

www.plumbook.cn

图铃随意当

每月近百条图片铃声任您下载！

编辑短信“UCG”发送到8002601定制包月图铃大杂烩，您就可以免费无限量下载我们为您提供的大量图片和铃声，不限条数不单收费，下爆您的手机。超值精彩就在眼前，还不快快下手！

UCG图铃专区还为您准备了更多图片铃声，请登录——www.shenme.net/ucg.php

同样免费不限量，更方便更快捷。



铃声

- 9521 遇见 孙燕姿
- 9518 算你狠 陈小春
- 9515 挥着翅膀的女孩
- 9512 一生有你 水木年华
- 9509 好心分手 卢巧音
- 9506 上海滩 叶丽仪
- 9503 小薇 黄品源
- 9500 东风破 周杰伦
- 9497 勇气 梁静茹
- 9494 痴心绝对 李圣杰
- 9491 十年 陈奕迅
- 9488 寓言 张韶涵
- 9485 铃儿响叮当
- 9482 回心转意 黑龙
- 9479 断点 张敬轩
- 9476 我们的爱 飞儿乐团
- 9473 冲动的惩罚 刀郎
- 9470 丁香花 唐磊
- 9467 后来 刘若英
- 9464 [illegible]
- 9461 七里香 周杰伦
- 9458 孤单北半球 欧得洋
- 9455 江南 林俊杰
- 9452 老鼠爱大米

编辑短信UCG+图铃编号（例如“UCG9323”）到8002601下载图铃。

包月仅15元

飞线互动客户服务电话：010-85860661

新疆海胜电器



更名启示：原国利电器，现更名为：海胜电器

海胜电器祝各位玩家新年快乐！



总店地址：乌鲁木齐市扬子江路红山金道苑27号 邮编 830000
联系人：吕英（小姐） 卢清海 13609934667
电 话：0991— 4559581 4515260
库尔勒经销点，金三角二楼C区
电话：0996-2205243 联系人：李乔（女士）

年中无休

可对应NDS！

SP & NDS Mini Camera 功能介绍：

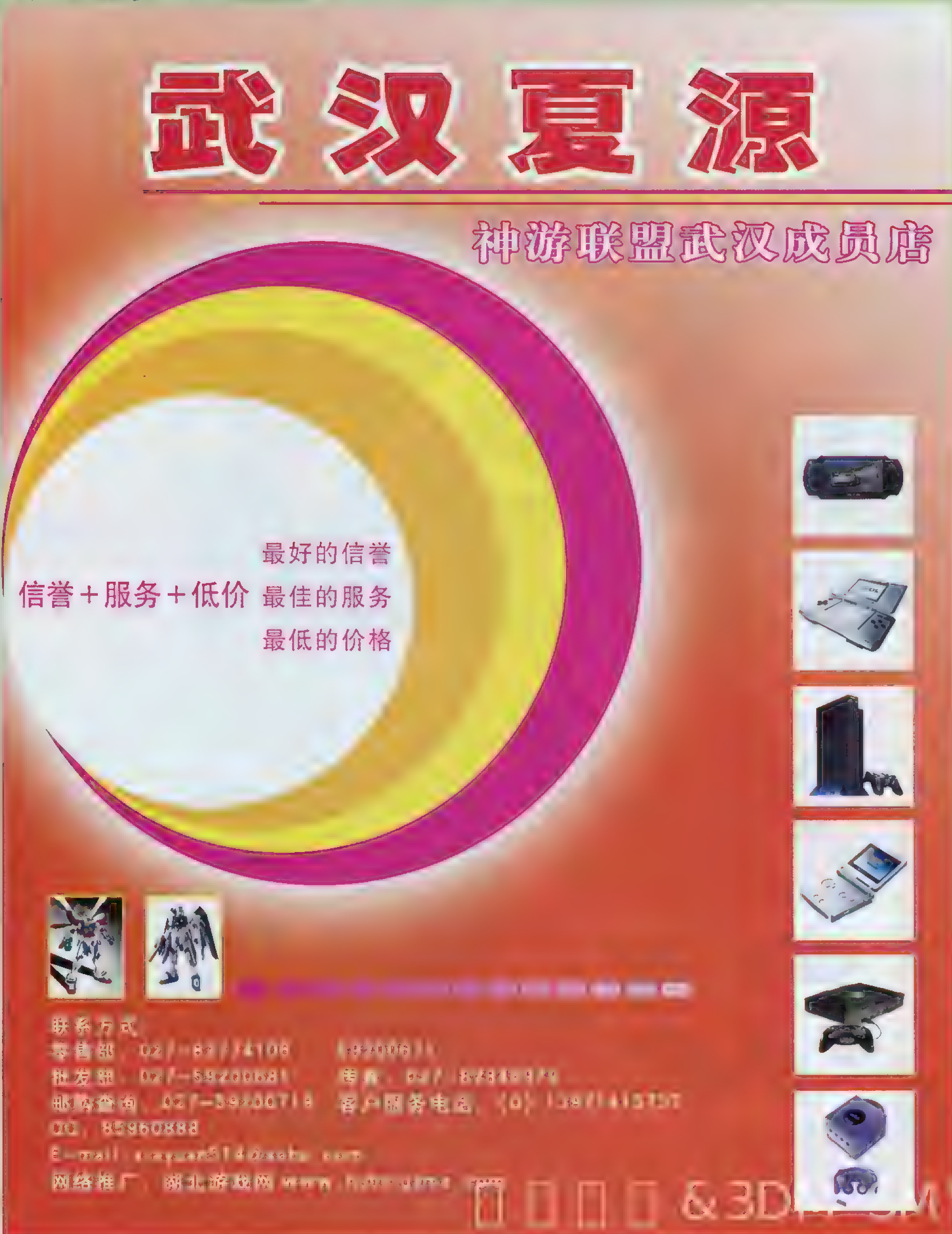


- 对应 GBA SP 及 NDS.
- 内置 8M 容量，可同时储存 26 张照片.
- 可单一张相片选看，或同时观看 9 张相片，亦可任意把相片清除.
- 解像度是 640x480，非常清晰．产品设计轻巧细致，携带方便.
- 设有焦距及光线调教，无论室内，室外，阳光，背光，夜晚等，亦能拍出美丽照片.
- 设有四色调教，偏红色，偏蓝色，天然色和鲜艳色彩的选择，令相片更加完美.
- 能配合电脑的 USB 插槽使用，简单方便，打印效果非常真实.

EMS

公司地址：香港新界葵涌 [illegible] 号 [illegible]
电话：(852)2748-7093 传真：(852) [illegible]
联系人：（国外）胡小姐 melody@hkems.com
（国内）温小姐 helen@hkems.com
公司网址：[illegible]

深圳市深南中路华强广场二楼 [illegible] 柜台 电话：0755-[illegible] 联系人：[illegible]


武汉夏源
神游联盟武汉成员店
信誉＋服务＋低价
最好的信誉
最佳的服务
最低的价格
联系方式



诚征加盟 新亚连锁（详情见网站）

贺 新店开张 上海徐家汇C店地址：徐汇区广元西路45号交大慧谷电脑城225室 电话：021-52580541

★北京新亚鼓楼店
地址：北京市地安门外大街9号
电话：(010) 64043781

★北京鼓楼东大街店
地址：北京市东城区鼓楼东大街6号
电话：(010) 84010216

★北京中关村大华店
地址：北京市海淀路171号大华写字楼一层北一门
电话：010-62519668

★广州海印店
地址：广州市东山区大沙头路21号海印广场3层C103
电话：020-83753871

★北京中关村鼎好店
地址：中关村鼎好电子商城（中关村大街与北四环交汇口西南角）4860室
电话：(010) 82696860

★新亚上海分店
地址：上海市卢湾区西藏南路526号圣力数码广场二楼2005室
电话：021-53826330

★新亚成都分店
地址：成都市武侯区新南路118号百脑汇电脑城四楼K20-1档K18-1档（西电梯口直对）
电话：028-85432228

★新亚广州邮购批发部
地址：广州市西堤二马路8号南太工业品市场3楼C333室
电话：020-81011337
传真：020-81291258

河南亚虎电子商行

因版面有限，详细商品请登陆网站：
http://www.chinayahu.com
E-mail:game@chinayahu.com
—我们和您共同发展

PSP NDS PStwo 小神游GBA-SP 现已到货 正在热卖中！

春节期间本店各种主机及配件均特价销售！

2780 元（现货）豪华版 PSP
1220 元 NDS
1450 元 PStwo
小神游 GBA-SP

PStwo（主机+原装黑振+电源线+AV线）	1380 元
PS Ⅱ 50007 型（主机+原装黑振+电源线+AV线）	1750 元
PS Ⅱ 50006 型（主机+原装黑振+电源线+AV线）	1800 元
PS Ⅱ 55006 型（主机+原装白振+电源线+AV线）	1850 元
X-BOX 港版（主机+原装手柄+电源线+系统升级）	1480 元
X-BOX 水晶版（主机+双原装手柄+电源线+系统升级）	1680 元
NDS 主机（赠游戏一款 任选）	1600 元
GBA 黄金太阳限定 550 元　GBA-SP 带精美游戏一款	700 元

DC 正版

最后低价！

专业维修

本公司现已拥有专业技师及专业维修人员数名，专业维修各种家用游戏主机并长期为客户提供主机的正确使用、保养及基本维修知识。另外，本公司现已开展加盟维修连锁，有一定维修基础的加盟店，我们将长期提供原配件及技术支持。

热线电话：0371-6936306

本公司长期对外批发、零售，所售产品均保证原装正品。请认准亚虎"YH"商标。投诉电话 13303846622

郑州文化宫路与互助路交叉口亚虎电子 电话：0371-7421290 联系人：李洋
郑州侩学街轻云电玩 电话：0371 8226542 联系人：王海波
开封市东拐街万顺电子 电话 0378-2582850 联系人：王辉
许昌市一中对面亚虎电子 电话：13937436498 联系人：王保荷
平顶山市西沿河路联盟小学对面 电话 0375-7806108 联系人：王健
平顶山市和平路中段通讯大世界一楼时代秀 电话 0375-2908215 联系人：郭瑞
焦作市学生路288号电玩基地 电话 0391-2934256 联系人 樊利强
漯河市火车站兴亚科技市场拳皇电子 电话：0395-2181626 联系人 陈永超
洛阳市涧西区青岛路与联盟路交叉口向东50米 风云电玩 电话 0379-588556 联系人 李沉洛
涧西区郑州路口 风云电玩 电话：0379-4237791 联系人 杜保仁
南阳市新华商城东南门 大千世界电子电玩 电话：0377-3492455 联系人：杜小东

欢迎加盟：13303846622

长沙新世代

春节期间，凭会员卡现场购买均可9折优惠，积10分得VIP卡壹张。

DC 全新正版众多，价格极其低廉，请电询！

PSone 全新（主机+振动手柄+闪存记忆卡+原装电源）仅售535元　GBA 主机：日本产510元/港产470元
原装GBA-SP主机（黑/紫/银/红）690元（原封）全新原装GB薄机/影机 190/320元（均送塞尔达中文卡带一盘）
邮局汇款地址：长沙市解放东路30号新世代电游 请勿忘邮费！收款人 李坚 邮编：410001 邮购部电话：0731-4119826
手机：013508487662　交行帐号 60142870643811901　建行帐号：4367422926170143221　收款人：李坚

天津天龙吉鼎模型玩具商店

www.tianlong173.com





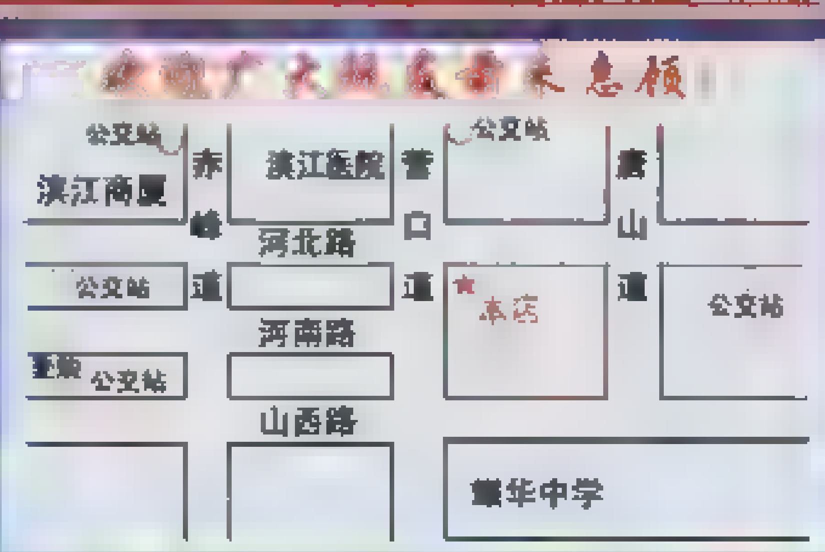
本店经营
各种游戏机、游戏周边、高达模型、玩具公仔、扭蛋食玩，与日本同步



外地玩友网上定购者，送精美礼品！

联系电话　游戏部：022-23127744　模型部：022-23113777

本店地址：天津市和平区营口道77号……大厦2楼（与河北路交口）



礼品券

上海瑞通玩具

游戏的天地
模型的世界





地址：上海市市西长宁区天山路698号（近古北路）
电话　021-62747631　联系人：
公交　71、72、54、5?0、808、51、855、
沪江线、辛仙线

上海格安中古游戏店

全国首家专业中古游戏贩卖店，圆你游戏收藏家之梦

网络商店 www.tgfcer.com/shop

招商一卡通：9555500210622071 用户名 应骏　　工商帐号：1001231701211404430 用户名 应骏

愿这幅不起眼的广告能为你打开那尘封已久的回忆，重温往昔的欢乐与激情，回味游戏文化的深厚底蕴。





本店采用严格的日本中古游戏评级标准，让邮购用户也能得到质量的保证！

本店中古游戏成色评级标准：

说明书包装盒及付品全，卡带或光盘无损伤，说明书和包装盒无摺痕。

说明书包装盒及付品全，卡带或光盘有不明显损伤，说明书和包装盒无摺痕。

说明书包装盒及付品全，卡带或光盘有损伤，说明书和包装盒有摺痕。

本店所有游戏都为日版初版，相同的游戏根据等级的不同其价格也不同，以下游戏凡未注明的均为A级品。

○ FC ○

忍者龙剑传1，2，3 380/450/400
最终幻想1+2 600
火焰文章 暗黑龙与光之剑 火焰文章 外传 440 380
空中魂斗罗 880
不动明王传 580
月风魔传 420
龙珠1，2，3，外传 380，520，380，450
马里奥3 420
霸王的大陆 620
鳄鱼先生 580
超惑星战记 480
GUN SIGHT 520
TOPGUN1，2 280 300

○ MD ○

梦幻模拟战1，2 280/380
皇帝的财宝 240
光之继承者 400
怒之铁拳 1，2，3 180 280 450
光明与黑暗 240
街霸12人，16人 180 280
太空哈利 90
超级大战略 150
雷电传说 280
修罗之门 350
恐龙兄弟2 350
海豚1，2 80 100
兽王记 110
飞龙 360
阿拉丁 220
七龙珠武勇烈传 360
光明力量1，2 360/280
梦幻之星2，3，4 140 180 260
乱世群英 230
雷鸟2，3，4 80 200 280
新创世纪 280
忍1，2 280 620
冲破火网2 90 太平记 220
蚊蚊蚊 320
大旋风 260
石中剑 220
圣骑士传说 260
索尼克1，2，3 80 90 100
战斧1，2 260/280
太平记 220
世界末日 350

○ SFC ○

最终幻想4，5，6，USA 280/260 200 /240
勇者斗恶龙1+2，3，5，6 60 450 220/220
前线任务，外传 240 260
马里奥RPG 380
时空之轮 180
天地创造 350
浪漫沙加1，2，3 160/240/180
圣剑传说2，3 240 /360
圣龙传说 340
风来西林2（新品） 200
大金刚1，2，3 200 180 180
超级马里奥 320
皇家骑士团1，2 150/380
火焰文章 文章之迷，圣战系谱 280/560
天使之翼3，4 320/280
鲁多拉的秘宝 280
天外魔境ZERO（新品） 250
第切草 350
恐怖惊魂夜 350
超级银河战士 360
魔装机神 450
塞尔达 320
盖亚幻想记 430
马里奥合集 480
幻想传说 340
财宝猎人G 360
星之卡比 豪华版 450
七龙珠 超赛亚人传说 480
七龙珠 突激篇，觉醒篇 380 420
J计划 200
机器人大战 EX，3，4 180 160 200
树帝战记 260
妈妈2 180
神秘约柜 420
海腹川背 450
鬼神降临传ON 360
幽游白书1，特别篇，2，最终篇 280/420/260/440
街霸ZERO2（SFC） 420

SS ○

飞龙1，2，RPG 260/280/360
月花雾幻谭 210
大战略钢铁的战风，苏联作战 280/250
千年帝国兴亡史 360
街 360
ENEMY ZERO 180
格兰帝亚 200
真实之音 320
95格斗之王 160
光明力量（全套） 1280
骨头先生 480

○ DC ○

樱花大战（限定版1，2，3A，3B，4） 450 450 450 380 480
樱花大战BOX 1600
CVS2 280
风来西林外传 460
卡片召唤师2 280
斑鸠 480
永恒的阿卡迪亚 普通版，限定 320 800
剑锋传奇 360
零式枪手2 380
街霸3.3 350
能量宝石1，2 200/280
疯狂出租车1，2 250 150

○ PS ○

最终幻想7，8，9 320/340/340
永恒，宿命，幻想传说 280 280 340
天诛 忍凯旋 240
天诛2 280
心跳回忆2 380
虹色青春，彩之爱歌，旅立之诗 280/280/300
影牢，苍魔灯，刻命馆 280 280 280
前线任务1，2，ALTERNATIVE 280 230 180
龙骑士传说 280
口袋战士 320
放浪冒险谭 280
合金装备 初版，国际版，限定版（新品） 280 320 1200
时空之轮2 320
寄生前夜1，2 180/240
北欧女神 440
尤多娜战记 260
射雕英雄传 320
幻想水浒传2 280
踏过俺的尸体 440
最终幻想战略版，千禧版 280/980
异度装甲 260
生化危机1，2，3 240 240 260
星海传说2 300
恐龙危机1，2 220/160
捉猴 280
恶魔城月下幻想曲（初回限定版） 450
勇者斗恶龙4，7 500 320
刀魂 180
武藏传 250
南梦宫博物馆1（含霸王的大陆） 420
自作剧场4部曲 880
荒野兵器1，2 220 280
GT赛车1，2 150/200
铁拳1，2，3 150/160/180
钟楼2 280
梦幻骑士 320
皇牌空战1，2，3 140/160/260
吉翁的系谱，攻略指令书 260 240
永恒传说限定版 980
最终幻想collection 680
罚 限定版 580
真女神转生if 限定版 380
东京魔人学院外法帖，初回限定版 320/620

○ PS2 ○

最终幻想X 初版 360
最终幻想X-2 初版 280
暗黑编年史 260
忍 280
白中探险部 260
BLOOD上卷，下卷 320/320
最终兵器彼女（新品 320
梦幻骑士2，3 280/280
ZOE 1，PREMIUM PACKAGE（新品） 180/680
静寂岭2 280
鬼舞者1，2，3 220/240/260
荒野兵器3，F 280/320
风之克罗诺亚2 280
基伦的野望 220
恐怖惊魂夜2 240
决战1，2 180/260
幻想水浒传3，4 260 /300
三国志战记1，2 200 /280
0 STORY 280
心跳回忆3 普通版，限定版 240/480
心跳回忆女性版 280
真女神转生3
DULEX PACK 560
影之心2 限定版 780
真魂斗罗 240
零，零红蝶 320/280



主机类

VB主机（全新）



附四盘全新游戏（银河战机、95棒球、高尔夫、炸弹人方块），另送电源转接器。

1500元

超前卫的设计理念，带你进入全立体的游戏空间，已故横井军平大师的旷世奇作。

VB卡带

弹珠台 220元
机器人拳击 260元
红色警报 450元
Jack兄弟 400元
瓦里奥世界 780元
马里奥水管 480元
马里奥网球 380元
恐怖馆 980元

世嘉的巅峰，硬派游戏的堡垒，世嘉迷心中永不抹灭的辉煌。



920元

MD主机（全新）



N64DD

（包装盒说明书全）及全部8款游戏

8200元

发售仅数星期就被回收的短命主机，全球仅存几百套，软件也只有8款，其收藏价值不言而喻。

精品推荐

钟楼(SFC) 480
LIVE A LIVE(SFC) 720
银河风暴(SFC) 840
恶魔城XX(SFC) 650
电击大战略(MD) 850
火枪英雄(MD) 800
米老鼠纪念版(MD) 780
蚂蚁铁头(MD) 880

由于版面有限，不能一一详列，敬请来电查询，或访问我们的网络商店www.tgfcer.com/shop。

本店另有大批SFC、FC、GBC、N64裸卡，价格从30到150元不等，欢迎选购。本店同时高价回收各类原版游戏机及软件，敬请光临。


山东次世代
CSD GAME
www.nextgeneration.com.cn QQ: 315103906
批发、零售PC.TV电子竞技设备专卖
总部：济南解放路41号（赛博数码广场东邻80米）
电话：0531－8559816 6629587 营业时间：9：00—21：00
分部：济南山大路178号赛博数码一楼南厅3—150号
电话：0531—2398069 13506410809
玩模玩样动漫店：济南山大路44号 电话：0531—8168868
济宁索电：0537—2334444 东营太平洋：0546—7693019
淄博红星：13053374068
诚征加盟


上海王子电玩
淮海店
(原上海王子游戏) http://wzdw.nease.net
四川店
邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路81号 TEL：021—53837005 邮编：200021 收款人：王君春
主机 价格/邮费
PS2主机（70000型+原装手柄+AV线） 1880/20
PS2主机（70006型+原装手柄+AV线） 1860/20
PS2主机（70007型+原装手柄+AV线） 1830/20
PS2主机（50000型+原手柄+AV线）限定版 1860/30
PS2主机（55000型+原手柄+GT4+AV线） 1980/30
PS2主机（50006型+原手柄+AV线） 1620/30
PS2主机（55006型+原手柄+AV线） 1550/30
PS2主机（50007型+原手柄+AV线） 1580/30
SONY PSP手掌机（日版 普通型 请电询
SONY PSP手掌机（日版 套装型 请电询
任天堂DS手掌机（日版） 1300/20
任天堂DS手掌机（港版） 请电询
WS机（神奇天鹅） 190/10
VB原装机全套（经典收藏） 1680/20
MD原装机全套（经典收藏） 880/20
DC主机（主机+电源+给手柄+10张游戏） 390/20
本店特聘专业人士维修各种游戏主机，立等可取！
PS2摄像头（原装） 280/10
PS2万用VGA 220/10
PS2 70000型包 65/10
Web money 上网付费卡2000点 180/10
NGC原装手柄 180/10
GBA记忆棒4M 8M 35/56/5
DC原装记录卡 58/10
为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。
版面有限，更多软件、卡带，请上网查阅
NDS 南梦王子2005 350/10
本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！
GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询。
上海市黄浦区广西南路81号淮海店
电话：021－53837005
营业时间：10：30－18：30（年中无休）
上海市虹口区海伦西路87号四川北店
营业时间：10：00－20：30（年中无休）


天津海虹
以诚取信 顾客至上
本店主机均为原装 三十天保换 半年保修 终身维修
本店经营


福州聚友电玩连锁
本部是经过多年成长，集批发零售与维修一体的专业连锁店，经营各类次世代游戏主机、周边、游戏软件、卡通VCD/DVD、模型、电脑配件。
信誉是我们成功的保证！
决不卖假！
拥有北通，游戏更轻松！
小神游
任天堂神游科技特约经销商
业务热线：0591-87523788 87523798 业务QQ：82626158
北通电子TV产品福建地区代理
WWW.MGCGAME.COM
聚友联盟商家分布名录

全力

打造质量、信誉信得过专业电玩店

各种游戏主机、周边配件、动漫游戏周边、大偶手办

快来抢先体验

生化危机4

专业技术维修

CGC ChinaGameCulb 电玩连锁机构 哈尔滨 天添电玩

即日起至2月14日加入会员您将会得到精美礼品并有机会参加年度电玩大聚会活动

更多优惠　更多奖品请关注网站或店内海报

CGC 实况足球联赛火热报名中

CGC 战队实况电子竞技职业球员招募中

迎新年本期会员特惠

小神游 SP

超低惊喜价请电询

NDS 1268

西大直街

大学电玩

电话：0451-87550755　传真：0451-87552755

地址：哈尔滨市南岗区复华四道街 No.58（哈工大后身）

邮编：150001　OICQ：2250655

公交线路：10、14、25、22、104、107、82、10、3、32、63、61、84、86、78、55、57、66

24小时营业

欢迎点击 诚邀加盟

最新游戏咨讯 网络电玩商城 交友互动论坛 尽在中国电玩俱乐部

WWW.52CGC.COM

批发业务 加盟连锁：13895758858

郑重承诺：本店所售商品均为全新原装正货！！！

长沙火星 电子总部

批发、邮购、零售

小神游 GBA、GBA-SP 湖南代理

GBA 卡

重点推荐

精品区

DC 正版碟

PS2 正版碟

换卡业务

二手主机回收价格

PS2 配件

DC 主机配件

MD 卡配件目录


沈阳小陆游戏机专营店
九年老店屹立沈城，凭的是视质量如生命、视顾客如上帝、视商家如朋友的一贯品质。我们希望广结良友，共铸一张诚信的联盟游戏经销网络，为广大玩家提供一个放心的购物平台，将国内的游戏事业进行到底！
感谢吉林鑫源、营口圣龙、大连腾达、松源超人、本溪新鹏、辽阳王兴东、长春、延吉地下黄国民、四平边缘漫火、盘锦卡王刘庆国、哈尔滨丛林专卖等地经销商长久的支持和愉快的合作，感谢小陆广大会员的一贯信任和偏爱，也希望各地玩家、商家继续支持我们。我店对贴有“陆”或“LU”字易碎标签商品均有完善售后服务，请识别标志放心购买，我们会努力做得更好！本店现诚招本市经销商，有意者请面谈。
我店荣幸成为
期待更多有实力商家和分销商精诚合作，携手未来，共创美好！
PSP 豪华配置
NDS（带正版卡）
酷豹带风扇大水牛 230W
酷豹带风扇小水牛 120W
酷豹类比控制器（可编程）
酷豹无线遥控光枪 180 元
PS2 无线遥控手柄 160 元
刀魂／铁拳 4 原装摇台
鬼武者 3 原装刀 800 元
GBA 原装背光板（上置式、安装简易）
GBA super 电影卡（兼容 GBA 卡）
CF 卡 128M 160 元 256M 230 元
PS Ⅱ 80G 兼容硬盘 530 元
PSⅡ 力回馈方向盘
PS Ⅱ 原装摄像头 260 元
PS Ⅱ 组装摄像头 180 元
PS Ⅱ 70006 70007 型
PSone 103（原配无柄）600 元
XBOX 港版 1480 元
XBOX 台版水晶限定版
小神游 GBA-SP 请电询
更详细资料请点击
邮费：大主机 30 元／台；小主机 15 元／台；配件软件 10 元／次。


河南三利电子
第一门市：郑州市苑陵商场 J03 号 电话：0371 6963637
第二门市：郑州市小商品城二楼 012 号 电话：0371 6760427
公司地址：郑州市二马路 25-2-122 写字间（邮政一招）
批发、加盟、邮购电话：0371-6976026
修理部电话、传真：0371-6952219
综合办公热线：13803712126
邮编 450000 QQ：286939591
总经理：宋必成 先生
（注：因各地经销商太多，版面有限不能全登。）
宋必成先生及三利电子所有员工祝各供应厂商、经销商、各用户：新春快乐 生意兴隆 身心健康！





邮购部 所有邮购物品均经专人检测，款到当日发货
地址：南京市中央路290-2号 风云电玩
陈强 收
电话：025-83462500 邮编：210037

维修部 1、中央路63号 电话：025-83612540
联系人：陈先生
2、中央路290-2号 电话：025-8342[illegible]
联系人：李先生

上海游戏机地

邮购地址：上海市卢湾区复兴中路2?号黄陂南路口（近新天地）
电话/传真：021-… 收款人：傅正 邮编：200021
交通银行帐号：… 傅正
招商银行帐号：… 傅正

本店所售主机均有一次性开机画面，原厂封条，一机一号，现场改机，立等可取，30天包换，一年保修，终身维修！

主机特价区

NDS日本版 320元
NDS香港版 1290元
¥2XXXX
XBOX
PSP豪华版
GBASP贴换NDS大行动！！

凡是有GBA—SP主机的玩家，不论新旧只要可用，均可拿来本店以880元贴换NDS日版主机。

本店主要经营：日美模型，手办，变形金刚，扭蛋，食玩等等



请登陆shop33015214.taobao.com选购更多商品！

入货地点：上海市虹口区四川北路188号
弘基假日广场1楼4A405（服饰街内）
查询电话：021-63076801

（本店还有更多正版游戏，版面有限，无法一一刊登，详情请来电咨询！）

本月特别推荐

近期新货区

PS2 魔王记	450	GBA 万有引力魔西	360
PS2 鬼泣3	480	GBA 萨尔达小人帽	360
PS2 绯影玫瑰	450	NDS 瓦西	380
PS2 樱花大战3	380	NDS 网球王子	390
PS2 三国无双4	480	PSP 波波罗物语1+2	400
PS2 龙珠Z3	450	PSP 真三国无双（豪华版	680
PS2 决战3	480	PSP 电车go	400
PS2 重生传说	450	PSP 炼狱	400
PS2 勇者斗恶龙8	580	GC 新星际火狐	480
PS2 红侠乔伊2	430	GC 杀手7	450
PS2 暴龙谍影3	450	GC 大金刚3	430
PS2 暴龙谍影3（限定版）	1380	GC 红侠乔伊2（美版）	350
PS2 GT4 中文版	480	GC 银河战士（美版）	430
PS2 GT4 NIKE 限定版	3980	GC 生化危机0+1	430
PS2 …	580	GC 机器人大战GC	550
PS2 铁拳风暴 中文	450	GC 生化危机4（美版	430
PS2 …	450	GC 生化危机4（日版	520
PS2 凡人物语	450	XB 波斯王子1	350
PS2 … 2	450	…	490
PS2 高达VSZ高达	450	…	450
GBA 机战OG2	380	…	350
GBA … A	350	XB … 红	350
		XB 地下狂飙	350

上海银河电玩
闸北嘉乐电玩

庆祝人民广场旗舰店开张

本店开始招收会员

会员可以享有市价6-9折的优惠购买主机配件，并可享受会员独享产品，第一批仅余100名，名额有限。

PS.70007主机全新+原装震动手柄+防烧IC+原装记录卡+AV线+大功率电源+游戏10张 1399元

型号：50007 价格：1580
型号：50006 价格：1680

PSⅡ二手翻新机：999元

价格：3300
价格：2XXX

您希望购买到廉价物美的产品吗？
您希望购买到豪华配置，您自己独有的产品吗？
您希望收藏各类限定主机、正版游戏吗？
您想要享受优美的购物环境，第一时间得到产品信息吗？
优良的产品需要优良的售后服务，我们拥有专门的维修人员。
会员可以享有市价6-9折的优惠购买主机配件，并可享受会员独享产品。



PS2正版游戏

女忍	140
VR战士4	185
鬼泣1：	198
鬼泣2：	198
鬼武者3：	280
维罗尼卡	185
MGS2实体：	205
异度传说2：	320
刀魂2	288
零-红蝶	360
FF11	298
武刃街	125
恶魔城	310
生与死2	298
a赛车	158
实况7国际限定版	668
樱花大战初回限定版：	198

NGC

…	165
…	…
天外魔境：	298
钻地先生：	278
孪蛇：	420
…	288
皮克敏：	298
生化危机1：	288
…	250
…	298
GPX	308
…	280
…	368
…	265
…	168
…	180
动物番长：	188

天外魔境2：	198
…	210
魔法的世界：	198
玛利聚会4：	285
玛丽欧大乱斗2合1套装：	880
…	298
口袋妖怪带记忆卡套装：	180

XBOX正版游戏

生与死3：	120
信长野望：	120
沙滩排球：	480
御伽2：	320
战国无双：	490
忍者龙剑传：	280
…3：	298
…	388

本店设有正版贴换业务
NGC，PS2，XBOX
NGC，PSP 50元起
主机贴换业务
详细电询
正版游戏因版面有限不能一一列出详细电询

本店特讯

鉴于市场上大量PS2/PSTWO/XBOX主机烧机问题，凡是本店购买的主机，均免费赠送和安装价值150元的"SUPER SAVE"防烧芯片一块（内环线内免费送货）

凡在本店购买任何主机（除掌机外）车票报销50元，三月包换，终身维修，所有物品，若假包换



上海银河电玩示意图



闸北嘉乐电玩示意图

地址：上海市黄浦区福建南路64号
电话：…33488 13918106851
邮编：200002
公交线路：46.135.381.112.隧道三.四.六 邮购24小时到货
营业时间：9：30-21：00
嘉乐电玩（特约加盟店）
地址：上海市闸北区…西路722号
电话：56917753 13386001130 联系人：陈
欢迎光临网上商城：WWW.gameclub-yh.com
注册即可享受会员价 QQ：154575435
招行：6225800211065833
交行：405512 2511 3110118
工行：1001042301104629210



上海道具馆仓储大卖场
成为会员
特价无限
Dreamcast
本店经营全机种正版，日本第一时间到货，特价风暴天天袭来
HTTP://WWWDOJI-SHOP.COM
特价专区
XBOX 绿光套件 1600元
XBOX 白金套件 1700元
XBOX 白版双手柄 1800元
本店可以预定任何日本游戏
招商一卡通：9555 5002 1581 6948
工商灵通卡：1001 2113 0121 283 0939
建设银行：1215 5899 8011 0092 264
交通银行：405512 2511 5884200
农业银行：95599 8003 03840 73513
持卡人 顾翔
游戏特价区
PS2 剑豪 3 330 元
PS2 混沌军势 130 元
PS2 魔界转生 130 元
PS2 武忍街 88 元
PS2 鬼泣 1 128 元
PS2 生化维罗尼卡 128 元
PS2 机器人大战 SC 128 元
PS 恐龙危机 2 68 元
勇者斗恶龙剑神 对应电视的游戏道具 388 元一把随机送记录卡一个
营业时间：10:00-20:00



上游戏 2000
游戏 2000（静安区静安旗舰店）
邮购地址：上海市市西静安区凤阳路 676 号（近南京路、石门二路口） 邮编：200041
电话 021-62 82099 3302 2856 收款人：冷浩
银行汇款 建行龙卡 4367 42 2 1690 4160 962
持卡人 冷 浩
公交线路 20 112 23 15 21 37 939 41 路 地铁 1 2 号线 石门路站下
营业时间 早 10:00 晚 8:30
游戏 2000、徐汇区徐汇梅陇店）
邮编：200237
邮购地址：梅陇路 457 号
联系人 李兆中
公交线路 50 218 131 957 地铁 1 号线
锦江乐园站下到本店只需 5 分钟！
游戏 2000（快意电玩浦东加盟店）
地址 浦二路 654 号
联系人 王先生
邮编 200125
公交线路：633、715 734 980 780 南川
专线 772 605、219 陆周专线 徐、专线 796
771、38、六里路站下车 3 分钟路程即到
上海东京游人电玩专卖店
地址：上海市杨浦区国定路 300 号-2 间（近四平路）
营业时间：10:15~20:00（全年无休）
电话：021-65107310
联系人：张先生
手机 13081769962
应有尽有的电玩商品、周边、零售、贴换、收购、预定、修理，玩具全方位综合电玩店，价格最低！
珍藏的拥有
PS2 主机
1445 元
MS2 代 250 元 MS 1.33B 350 元 NH7 150 元 魔术 580 元
PStwo 超薄版
贴换！贴换！贴换！
1380 元
游戏的拥有
NDS
1350 元
时尚的拥有
PSP
凡至本店预订 PSP 即可成为本店会员 80 元原版盘随意换，
2380 元
特价活动
本店游戏软件品种繁多，详情请来电咨询！

南京新世界电子公司

公司宗旨：诚信经营 货真价实 天道酬勤 厚德载物

拥有北通，游戏更轻松！　小神游，我的随身玩伴！

神游公司系列产品江苏、安徽地区指定代理　广州北通游戏系列产品江苏、南京地区总代理
深圳晨明电子产品江苏、安徽地区总代理　广州酷豹游戏系列产品江苏、安徽总经销

www.newworldgame.cn

本公司一直秉承产品如人品、质量似生命之理念，事无巨细必全力以赴之行动准则。通过十多年来对游戏行业的不断探索与不懈追求，打造了集批发、零售、维修为一体的专营家用游戏机及配件、软件的实体公司。正宗原装机的品质、来自产地的一手价格、完善的售后服务、精良的维修技艺构成了自身的经营特色，造就了品种齐全、货源充足、货真价实的南京新世界。路遥知马力，日久见人心。本公司绝对是您永不错的选择！如果您是经销商，请加盟我们的行列。如果您是爱好者，请到我们的门市走一走（或来函联系）。我们的服务一定会使您满意而归，欢迎四方新老客户与上游厂商来人、来电携手共进，共创未来！南京新世界随时欢迎阁下光临！

本公司在此新年之际开展新年大优惠活动，所有机种和软件均有惊喜特价！

热烈祝贺：南京新世界新街口中心店开业！
（凡购买任何商品均有惊喜礼品！）
地址：南京新街口时尚莱迪商场负二层C51－2号
电玩、玩偶、动漫周边体验区

经营项目：“小神游GBA机”“小神游SP机”“任天堂神游机”“任天堂NDS机”“索尼PSP掌机”“PSone”“PSII”“GBA”“SP”“NGC”“XBOX”及游戏机周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理，同时备有动画DVD、玩偶、动漫周边等供您选择。

保修服务：凡在本公司以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。（请认准新世界电玩标志）

南京中山电子城分店	地址：洪武路135号A163档	电话：025－66868550	联系人：谢先生
南京新世界中央门店	地址：南京建宁路13号－12	电话（传真）025－85511069	联系人：卫先生
南京新世界新街口店	地址：南京中山东路71号	电话：025－84704938	联系人：潘小姐
南京新世界鼓楼商店	地址：南京中央路41号－3	电话（传真）025－83210718	联系人：谢小姐
南京新世界电玩超市	地址：南京建宁路11号大院内	电话（传真）025－85514909	联系人：卞小姐
南京新世界维修中心	地址：南京中央路41号－4	电话：025－83243353	联系人：陶先生

南京新世界经营总部
地　址：南京建宁路22号红桥商务大厦10楼1010室　联系人：卫东
电　话：025－85549329　85549539
电话／传真：025－85549329　85549539转107
邮购部　邮购地址　南京建宁路13号　12　邮购电话　025 85511069　收款人　高云　邮编　210037
销售商售后服务中心：南京建宁路11号大院内　电话：025－85501289　联系人：卢先生
批发地址　建宁路11号大院内　新世界批发部

本公司为神游科技（中国）有限公司正式授权代理公司，所售神游系列产品均有神游公司售后服务保证。

神游科技荣誉出品（任天堂行货机）小神游GBA、SP热卖中。市场上GBA掌机、SP掌机多为翻新机及少量水货，质量无法保证，请认准神游iQue标记，15天包换，一年保修。告别翻新机、水货机。要想售后有保证，请在以下电玩专卖店购买：

新世界中山电子城店	南京创世纪电玩	南京新类型电玩	南京子晨电玩	南京佳新科技	南京新龙电玩	南京圣元电玩	南京大富豪电玩	南京电玩全接触	南京阿童木电玩	南京新风电玩
南京梦幻电玩	镇江时代电玩	镇江天马电玩	镇江新飞跃电玩	镇江showpme电玩	镇江八神电玩	常州樱花电玩	常州飞龙电玩	常州大众电玩	无锡八佰伴商场	无锡培南工贸公司
苏州仙踪电玩	苏州游暨关电玩	扬州万胜电玩	扬州百胜电玩	扬州新世纪电玩	南通惠西电子精品行	南通樱之花电玩	南通次世代电玩	泰州软件沙龙电玩	泰州闯关族电玩	昆山卡王电子
昆山新星游戏店	盐城神话电玩	盐城华生电子	徐州新世纪电玩	徐州新沂天鹏电子	连云港次世代电玩	连云港新星电玩	淮安中怪风电玩	淮安世佳电玩	太仓新海游戏店	合肥时尚电子电玩
马鞍山世佳专营店	铜陵永安电玩	滁州世佳游戏专卖店	滁州神游电玩	芜湖创世纪电玩	芜湖凌创电玩	宣城无双电玩店	巢湖石涧电玩店	烟台梦想之翼电玩	潍坊飞龙电玩	太原全数科技

注：以上排名不分先后，时间紧急如有遗漏网点请速来电联系。

欢迎加入“新世界联盟”加盟店计划，联盟成员统一推广，树立品牌形象，加盟店统一定价、统一形象、规范管理经营。联系咨询电话：025－85549329 85549539

上海春康商贸

上海P·K数码电玩专营店

这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备，品种繁多！



本店承诺：产品绝不以次充好、以旧充新，主机绝对全新，手柄绝对原装
主机信息：本店所售主机均有原厂封条，一次性开机画面，现场开封。

信誉是我们的生命力！　原装配置　假一赔十

PStwo		1420元
PSII50000型		2100元
PSII50001型		1600元
PSII55006型	标配	1880元
PSII50006型	标配	1790元
PSII50007型	标配	1700元
PSII50004型（欧版限定版）水蓝色		1780元
PS II 50002型限色限定版（双手柄）		1980元
PS II 55000型金百式主机		2650元
XBOX港版（白金限定版）		1800元
XBOX绿光限量版	标配	1680元
XBOX绿光光环版		1780元
XBOX夏日水晶版		1650元
XBOX纯白限量版（全球限1000台）	标配	5XXX元

NGC美版	1050元
NGC日版	1200元
NGC仙乐传说（套装机）	1900元
NGC阪神限定版	1600元
GBA－SP中国龙限定版	请电询

游戏精品

PS II 光枪（特典版）原装	495元
太鼓达人	388元
鬼武者刀型摇杆	880元
GT4 Force Pro方向盘（港版）	1650元
EYE TOY 单体装（原装）	250元
罗技无线手柄	420元
原装8键SVC摇杆（支持所有格斗游戏）	490元
拳王格斗摇杆	330元
刀魂摇杆	150元
铁拳摇杆	150元
NGC可移动支架	330元

为满足低价位消费业务本店高价回收各类主机，掌机并可以旧换新，GBA最高回收价300元，SP最高回收价500元。（绝不压价）

NDS 1340元

PSP 27XX元

地　址：上海市闸北区宝山路177号（近虬江路、天目东路
电　话：021　66288809
联系人：张杰　赵伟刚　邮编：200071
公　交：轻轨一号线直达宝山路线　66　65、51、18、101、69　78
营业时间　10　30　20　30

欢迎邮购　招商银行卡号　9555 5002 1564 1225
工商银行卡号　9558 8010 1115 0 751010



北京嘉兴游戏机经营店

春节大酬宾 凡购GBA卡一盘加8元即可获赠价值50元的GB卡一盘；加18元可获赠价值90元的GB合卡一盘。数量有限，送完为止！

经销日本原装、田工、百代、掌机、模型以及日本原装公仔、扭蛋、手办、游戏精品

游戏中心批发地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号

模型中心热线电话：010-64035610 游戏中心热线电话：010-64031591

邮购地址：北京市东城区东四邮局22号信箱 收件人：蔡晓初 先生 邮编：100010

公交线路：乘103、109、110、810、803、812、814、846、111、819、 … 乘104、108路至大佛寺站下车 乘2路至宽街下车 乘112、60路至亮果厂站下车

GBA卡大全 GBA卡免邮费

微软X-BOX、日版+直读（热卖中）

原装主机

原装主机	价格
原装PStwo 70000型（超薄）(主机+原装电磁振动手柄+AV线+电源线)	1360元/邮资50元
原装PStwo 70006型（超薄）(主机+原装电磁振动手柄+AV线+电源线)	1395元/邮资50元
原装PStwo 70007型（超薄）(主机+原装电磁振动手柄+AV线+电源线)	1390元/邮资50元
原装PS2 50000AQ型水晶版(主机+原装电磁振动手柄+AV线)送电源 完美套	1950元/邮资50元
原装PS2 代理版(主机+原装振动手柄+中文正版游戏一个+电源22V+AV线)	1988元/邮资50元
原装PS2 50006型原装电磁振动手柄+AV线+电源线)完美套	1750元/邮资50元
原装PS2 50000型	2650元/邮资50元
原装PS2 50000型	1950元/邮资50元
原装PS2 50001型	1780元/邮资50元
原装PS2 50002型SS银色	1950元/邮资50元
原装PS2 50001型	1950元/邮资50元
原装PS2 50007型	1690元/邮资50元
原装PS2 GT限定陶瓷白型	1950元/邮资50元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

嘉兴维修中心

三免服务

1.免费对各种主机保养
2.免费为各种主机检测
3.对维修主机免手工费，开壳费(只收取维修配件费)

维修技师承诺您所维修的主机或周边配件全部当面修理 100%全部修复让您放心使用。

配件大全

NGC正版碟

攻略大全

以上攻略书均为全彩色正版本少于100页，邮费1本4元，2本6元，3本以上10元

真GBA合卡 64合1 绝不重复 价格请电询

无需预订现货供应价格电询！ GBA-SP小神游 请电询 GBA小神游带卡 请电询

诺基亚N-GAGE QD (行货，全中文) 2080元

诺基亚N-GAGE 1680元

本店现场加装GBA夜光板 原装 280元

www.chinatvgame.com.cn www.game177.com 欢迎加盟 欢迎点击

最新游戏资讯 网络电玩超市 开心互动论坛 尽在中国电视游戏资讯网

凭此广告可到总店领取赠品一份！

河南闯关族电子电玩商行

网址：www.chuangguanzu.com

神游机、小神游GBA、GBA-SP河南郑州总代理 神游加油站郑州地区唯一官方授权

新店加盟：上海市普陀区金沙江路57号闯关族 电话：021-28807589 联系人：安先生

汇款地址：河南省郑州市顺河路2号院1号楼（省旅游局家属院） 收款人：葛谦 邮编：450003 交行账号：601428 1062 6454803

喜讯 双节活动

1.正规行货，全省联保（请到指定经销点购买，三包保证）。
2.行市主机升价不涨价，答谢客户各种原装主机低价酬宾。
3.高级维修技师提供高质维修服务，随时解答并解决您的问题。免费培训各连锁加盟店技师，低价培训非连锁店技师。

QQ：417579561 QQ：252265187

招商招聘 河南闯关族现已取得神游公司系列产品河南郑州授权经销权及游戏周边多种知名品牌代理权，现面向中原地区长期招商，盼望与有识之士共同发展。因业务需要，公司需招聘业务员、市场巡查员若干名。有意者请将简历寄至汇款地址或登陆官方网站。

巅峰电子足球职业选拔赛－河南赛区 火热报名中，大奖等着您！

主机呈现区 优惠套装 特别推荐

主机	价格
PS2 70006(主机+原装黑震+电源线+AV线)全套不拆机	1580元
PS2 70007(主机+原装黑震+电源线+AV线)全套不拆机	1580元
PS2 50007(主机+原装黑震+电源线+AV线)全套不拆机	1800元
PS one(主机+原装白震+电源+AV线)	580元
XBOX 普通版(主机+AV线+电源线+原装手柄)	1500元
XBOX 珍珠白(主机+AV线+电源线+原装手柄+正版盘)	1650元
XBOX 普通版(台、日)	1450元
XBOX 限定版(绿光、白光)	1650元
NDS 日版	1300元
NDS 美版	请电询
小神游GBA 套餐	请电询
小神游GBA-SP 套餐	请电询
神游机送神游票、送游戏	请电询
神游机加油站	请电询

PS2主机+原装类比黑震+三C认证发烧级电源+原装8M记忆卡+原装AV线+专用支架 仅售1800元

PS2主机+原装类比黑震+PS2用一般电源+原装8M记忆卡+原装AV线+专用支架 仅售1700元

DC中古机 主机+双手柄+电源+AV线 仅售380元

PSP、NDS已经到货，现有多款PSP、NDS正版游戏价格请电询

PSP正版盘 NDS正版卡

GBA卡 超低价 请电询

配件呈现

模型天地 BANDAI模型

郑重声明 "闯关族"及"标志"为我公司合法商标，任何人未经许可不得擅自使用。

各地连锁店

本店拥有专业技术人员负责维修各种游戏主机，并能价格训维修技师！免费培训加盟商，另提供硬件及技术支持。

闯关族公司地址：郑州市金水区纬五路水利厅大门口闯关族工作室 电话：0371-6052708 13803898563

闯关族总店地址：郑州市金水区经八路北段闯关族 电话：0371-3924564 7267309

闯关族旗舰店及业务洽谈地址：郑州市二七区正兴街邮局路对面闯关族 电话：0371-6967363 6996389

www.plumbook.cn

上海圣天游戏玩具精品总汇

汇款地址：虹口店（总店）：上海市东大名路1073号耀辉火锅楼对面（提篮桥）(可乘路线：37、135、22、13、28、922、868、510、746、841、934、134)
收款人：盛健华　营业时间：早10：00—晚8：00
电话/传真：021-65358097　邮编：200082

虹口店：四川北路188号弘基假日广场底楼5A203（春天百货对面）
公　交：21、17、25、61、63、65、100、220、231、939、848、928、55路。
电　话：021-63077219

天潼路　弘基假日广场 本店　四川北路　武昌路　海宁路



PStwo 7000X型 主机+IC+原装手柄+220V电源+AV线+游戏（全套） 1500元 一次性开机画面，原装封条，谢绝还价，保证全新，不做虚假广告。	PSP惊爆价豪华版 2350元 港版预定中... 快来排队吧！	NDS主机（日版） 1350元 谢绝还价！	XBOX水晶版（已加IC） 1680元	NGC主机 美版 980元 日版 1180元	神游SP行货 请电询

过年大奉送！

- 买NDS送保护贴一份或包一个
- 买PSP送保护贴或包一个



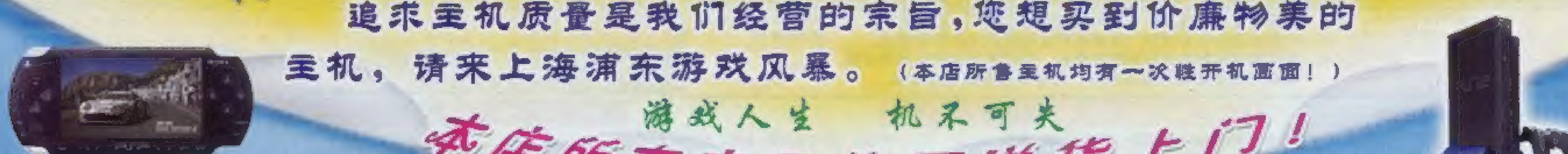
PSP正版片 NDS正版片 可租借 只需70元

现场维修，保证放心！正版碟请来电咨询！　本店主机一律包修三个月，无条件一个星期包换（有质量问题）不是这个“保”而是这个包，没有终身“保”修的产品

上海浦东游戏风暴专营店

以诚为本　以诚交友

追求主机质量是我们经营的宗旨，您想买到价廉物美的主机，请来上海浦东游戏风暴。（本店所售主机均有一次性开机画面！）



游戏人生　机不可失

本店所有商品均可送货上门！

主机类（专业批发各类主机并办理邮购业务）

PStwo 70006型	1300元
PStwo 70000型	1500元
PStwo 70007型	1350元
PSII55006型（GT4 陶白色限定版）	1950元
PSII50001型（普通版）	1580元
PSII50006型（普通版）	1780元
PSII50007型（普通版）	1580元
XBOX 绿色限定版	1650元
XBOX 水晶限定版	1550元
XBOX 港版	1380元
XBOX 美版	1420元
XBOX 日版	1420元
NGC 普通版	980元

DC	400元
PS	350元
PSone	520元
SS	250元
GBA	450元
行货小神游 GBA-SP	请电询

2XXX元　13XX元

PSP 原版游戏		NDS 原版游戏	
山脊赛车	450元	网球王子	400元
真三国无双	470元	天堂独太	350元
合金装备	450元	坏玛莉摸摸乐	360元
装甲核心	430元	为你而死	360元
英雄传说	470元	大合奏	400元

大量供应各大主机、周边配件及发烧线　PS2无线遥控手柄385元　PS2原装摄像头270元　PS2原装光头280元　PSone原装光头150元

我们太需要GBA，GBA-SP，您有吗？GBA最高收购价：300元，GBA-SP最高收购价：500元

高价（现金）回收各类主机及GB、GBC、GBA（所有主机均可以旧换新）



★上海浦东游戏风暴总店

地址：上海市浦东大道276号　邮编：200120　电话：021-68871441 58889005
公交线：公交线路隧道5、8、9线、522、610、620、623、608、619、775、935、936、819、申陆专线、乳合专线到乳山路站下车（地铁2号线东昌路2号出口）
监督电话：13052455950　收款人：忻富顺　营业时间：9：30-20：00 全年无休

GBA游戏30元起，土星游戏400余种（赠送目录壹份），DC正版大量供应20元起，PSII、XBOX台湾精装版大量供应

浦东大道　本店　东方路　乳山路　浦城路

&3DM-SMV
www.plumbook.cn





www.plumbook.cn



&3DM-SMV
www.plumbook.cn